51 XTREMPC FEBRUARIE 2004 FURTUNĂ MUZICALĂ

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE - ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS - SPELLFORCE

51
FEB. 2004
124 PAGINI
75.000 LEI

Abia atunci când calculatoarele greșesc începem să realizăm cât de puternice sunt de fapt - Clive Jones

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

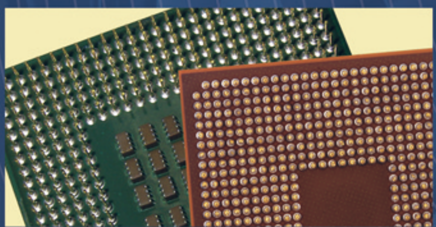
PREMII SENZAȚIONALE
UMFLĂ POTUL!
hp invent
hp photosmart 735
hp photosmart 435
hp photosmart 7760

PLĂCI VIDEO MAINSTREAM
NV36 CONTRA RV360

FURTUNĂ MUZICALĂ
2+1=3XCELENT



INTEL vs AMD
MARATONUL PROCESOARELOR



LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
REGELE SE ÎNTOARCE ȘI PE PC



ALIAS SKETCHBOOK PRO
SIMULATOR DE HÂRTIE ȘI CREION

CORESPONDENȚĂ ELECTRONICĂ CLIENȚI DE MAIL ÎN TEST


KWORLD
Creating digital life!
-Doar dragostea noastra..
E păcat
să pierzi ...
Stand alone Display 16:10
rezolutie 1680*1050
world 1st!
1680LCD TV BOX 99$
Digital+Analog USB
Tuner de doar 10cm!
DVBT-310U 65$
Prelucrari in format video.
Soft special + video bay.
VIDEO MAGICIAN 99$
Digital+Analog PCMCIA
TV Tuner cu antena speciala
NB-TV220 89$
De ce alegi KWorld?
Orice TV Tuner are telecomanda
Inchizi calculatorul din telecomanda
S.R.P.O. (Schedule Record in PC Power-Off Mode)
Playback and Time Shifting
PIP (Picture-in-Picture), teletext, stereo FM
numeroase premii la concursuri si teste
soft autentic si suport software permanent
garantie 3 ani si servicii de postgarantie
Produse
Digital + Analog
Digital
Analog
Satellite
PCI Express
HARDWARE Mpeg
Editare Video
Multe alte produse multimedia
Preturi end-useri, fara TVA.
KWORLD
KWorld este distribuit in Romania de Quartz Computer. Bd. Iuliu Maniu 1-7, Faculatea de Electronica
si Telecomunicatii, Corp A, parter. Tel/Fax: (021) 316 96 63; 316 96 64. Detalii la: www.quartz.ro.
Quartz computer


ALTEC LANSING
Sunet de calitate încă din 1941
Trăiește intens
ALTEC LANSING
muzica!
Altec Lansing VS4121
• 31 Wați Putere RMS (2x6 W/Satelit; 19 W/Subwoofer)
• Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (6.5")
• 1 difuzor de 3" pentru mid/bass în fiecare satelit
• Controller încorporat (funcții: volum, bass, treble)
• Jack pentru căști
• Sateliți ecranați magnetic
Altec Lansing 2100
• 35 Wați Putere RMS (2x7 W/Satelit; 21.5 W/Subwoofer)
• 50 Wați Putere Maximă
• Subwoofer din lemn cu 2 difuzoare (4")
• Controller digital (funcții: volum, bass, treble)
• 2 difuzoare din Neodymium de 1" în fiecare satelit
• Sateliți ecranați magnetic
Altec Lansing ATP3
• 27 Wați Putere RMS (2x6 W/Satelit; 15 W/Subwoofer)
• 60 Wați Putere Maximă
• Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (6.5")
• 1 difuzor de 3" pentru mid/bass în fiecare satelit
• Controller încorporat (funcții: volum, bass, treble)
• Sateliți ecranați magnetic
Altec Lansing 321
• 32 Wați Putere RMS (2x7.5 W/Satelit; 17 W/Subwoofer)
• 65 Wați Putere Maximă
• Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (6.5")
• Controller încorporat în satelitul din dreapta (funcții: volum, bass, treble)
• Jack pentru căști
• Sateliți ecranați magnetic
Altec Lansing 221
• 20 Wați Putere RMS (2x5 W/Satelit; 10 W/Subwoofer)
• 50 Wați Putere Maximă
• Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (4")
• Controller încorporat (funcții: volum, bass, treble)
• Jack pentru căști
• Sateliți ecranați magnetic
Altec Lansing 121
• 8 Wați Putere RMS (2x2 W/Satelit; 4 W/Subwoofer)
• 10 Wați Putere Maximă
• Subwoofer din lemn
• Controller volum încorporat
• Jack pentru căști
• Sateliți ecranați magnetic
De vânzare în magazinele:
best computers
www.bestcomputers.ro
ALTEX
Mult confort, puțin efort!
www.altex.ro
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.itshop.ro
alliance computers
www.alliancecomputers.ro
UltraPRO Computers
www.ultrapro.ro
... precum și în orice magazin IT de calitate
unic importator:
SKINMEDIA
Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel/Fax: 021-231.50.97
021-231.65.18 Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

Post factum la numărul 50 XPC

Iată că am început cu bine noul an, trecând cu succes peste hopul important reprezentat de numărul 50 al revistei. Ne bucurăm că a fost primit cu atât de mult entuziasm, cu prea mult entuziasm din anumite puncte de vedere, dacă putem spune așa.

Este vorba de ediția specială cu DVD, al cărei tiraj limitat s-a epuizat în primele zile de la apariție. Sigur, ne așteptam la un interes din partea unui segment al cititorilor, însă succesul pe care l-a înregistrat numărul cu DVD a depășit așteptările noastre. Am primit numeroase telefoane, e-mail-uri și scrisori la sediul redacției prin care ni se cereau detalii referitor la numărul cu DVD, eram chestionați în privința unor modalități alternative de a intra în posesia lui, întrebați de ce nu ajunge peste tot în țară și așa mai departe.

Pentru a-i liniști pe cei care ne suspectau că ținem revistele cu DVD ascunse, fie pentru a le vinde la suprapreț, fie pentru a le face cadou prietenilor, trebuie să spunem că noi n-am păstrat decât două numere pentru arhivă. Restul au intrat pe mâna distribuției și au urmat căile convolute ale acesteia, fiind împrăștiate atât de bine în București și pe teritoriul României încât nici măcar redactorii revistei nu le-au mai găsit de cumpărat.

Concluzia necesară este că vom încerca să remediem această problemă prin suplimentarea numărului de reviste cu DVD. De distribuirea lor în țară se ocupă însă firmele de distribuție, deci practic odată ieșite din mâinile noastre, nu mai putem influența "ținta" lor, dacă se poate spune așa. Încurcate sunt căile distribuției!

Oricum, succesul DVD-ului atașat la revistă a dovedit că această inițiativă merită continuată. Progresul era inevitabil: luna aceasta, de exemplu, nou apărutul demo de Far Cry "cântărește" aproximativ 500MB, ceea ce îl scoate din start din inventarul CD-ului. Din păcate, el a apărut prea târziu pentru a fi inclus chiar și pe DVD-ul de luna aceasta. Și această situație nu este valabilă doar în cazul demo-urilor de jocuri; de-a lungul timpului a trebuit să renunțăm și la multe softuri interesante cu dimensiuni prea mari pentru a fi înghesuite pe un CD.

Prin urmare, vom încerca să vă oferim lună de lună tot mai multe lucruri interesante pe acest DVD și, în funcție de vânzări, există șanse ca până la sfârșitul anului revistele cu DVD să le ajungă din urmă ca număr pe cele cu CD.

Asta nu înseamnă că vom renunța la CD, firește. Cititorii care nu au unități DVD sau nu vor să plătească mai mult pentru ediția specială sunt în continuare majoritari și focusul nostru principal va fi în continuare pe CD, pe care vom include tot ce este interesant într-o anumită lună, în limitele spațiului.

Lumea merge înainte și noi trebuie să ținem pasul cu ea. Fiți alături de noi! Urmați spiritul XtremPC!

Echipa XtremPC



FEBRU

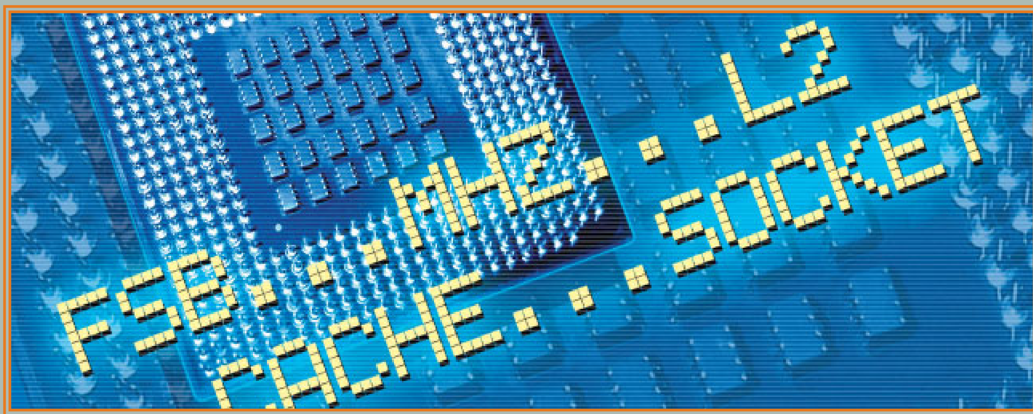
006 IT EXPRESS

020 HARDWARE

070 HOBBY

096 JOCURI

UARIE 2004





Echipa
Adrian Dorobăţ redactor şef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuţ Popa redactor hardware
Mihai Constantinescu redactor hardware
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Liviu Mihai redactor software

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacţia
Adresă: Str. Alexandru Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producţie
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Distribuitor naţional
RODIPET

IT express



Liviu Marica

Calculatorul anului 2004

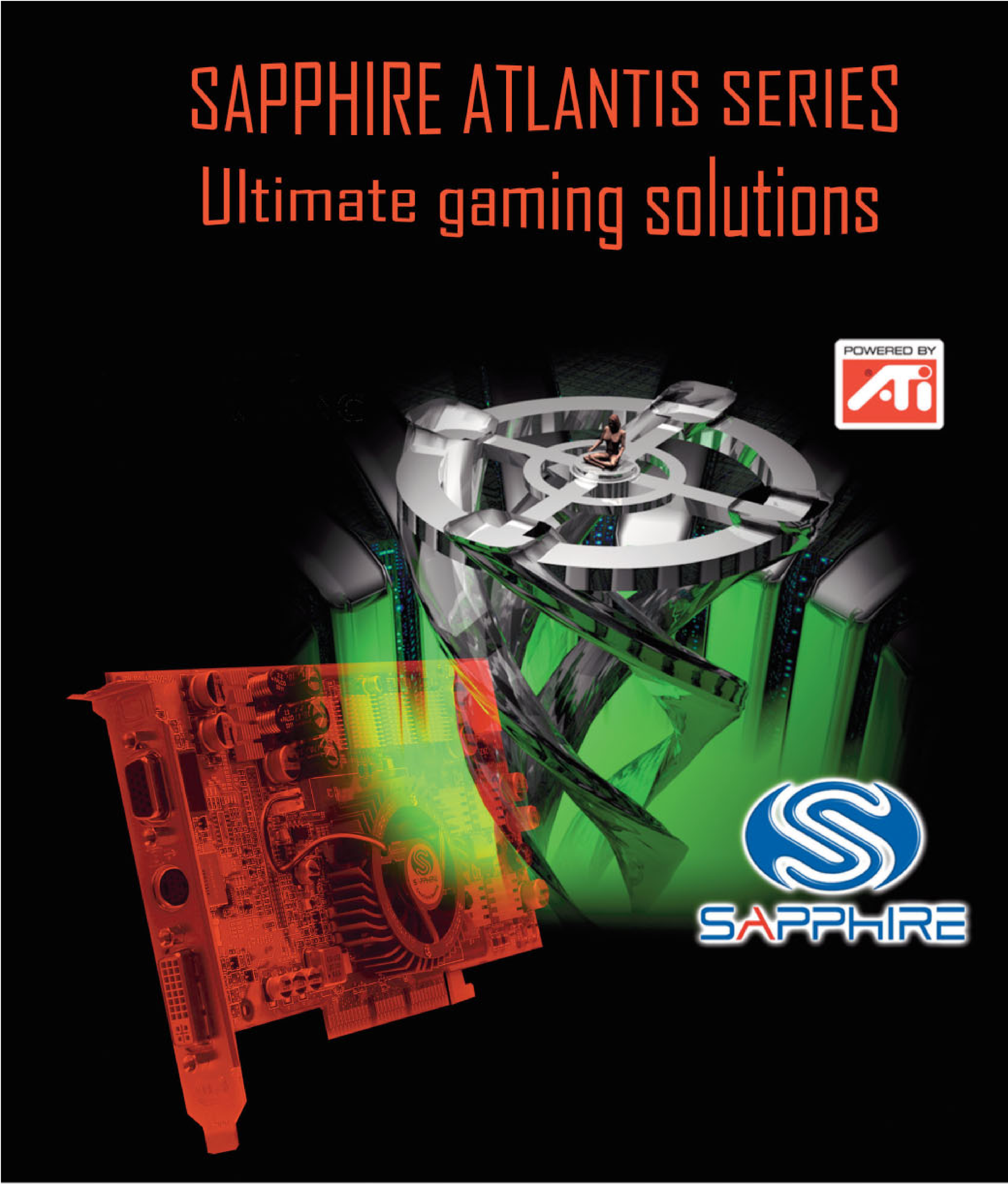
Care va fi cel mai performant calculator pe care ni-l vom putea cumpăra pe parcursul anului 2004?

Pe măsură ce calculatoarele au evoluat, domeniile de folosire a acestui echipament s-au extins din ce în ce mai mult. Această răspândire a condus la împărțirea celor care-l folosesc în trei mari categorii: entuziaștii, utilizatorii obișnuiți și utilizatorii de aplicații office și Internet. Pentru fiecare din aceștia anul 2004 va produce schimbări majore în configurația calculatorului.

Entuziaștii încearcă să aibă cel mai rapid calculator al momentului, indiferent de costurile mari ale componentelor. Ei sunt conștienți că cel mai rapid procesor costă aproape 1.000$, iar peste un an costul său ar putea ajunge la doar 200$, dar, cu toate acestea, vor să-l aibă acum. Această categorie este mereu în căutarea noutăților și sacrifică orice pentru a-și păstra poziția în top.

La începutul acestui an utilizatorii care fac parte din această categorie și-au cumpărat calculatoare cu procesor AMD Athlon FX-51 (sau Intel Pentium 4 Extreme Edition), placă video Radeon 9800 XT, două harddisk-uri Serial ATA 7.200rpm de 250GB montate în matrice RAID, 2GB memorie RAM (evident, dual channel), DVD Writer multiformat și un monitor LCD de 19”. Adăugând și celelalte accesorii (o carcasă de calitate, un sistem audio performant, un cooler eficient, tastatură, mouse) vom ajunge la o frumoasă sumă de peste 4.500$. Pare mult la prima vedere, însă obținem un sistem de vis pentru orice utilizator PC.

Sfârșitul anului 2004 va aduce schimbări majore în sistemele utilizatorilor entuziaști ce vor începe prin înlocuirea carcaselor cu noile modele care vor respecta standardul BTX (Balanced Technology eXtended). Acestea nu vor mai avea conectori pentru PS/2 și vor fi dotate cu conectori de 3.3V pentru harddisk-urile Serial ATA. Însă inovația cea mai importantă a carcaselor BTX este arhitectura ce permite răcirea mult mai eficientă a componentelor prin intermediul unui flux de aer produs de două ventilatoare mari și silențioase. Entuziaștii vor opta pentru o placă video PCI Express 16X, probabil tot marca ATI, deoarece NVIDIA încă nu dă semne că pregătește o revenire puternică la această categorie high-end. Și pentru a folosi facilitatea dualhead a plăcii video își vor cumpăra alături de monitorul LCD de 19” încă un LCD de 21”. Folosirea a două monitoare ușurează foarte mult munca și ar putea deveni un standard. Unul dintre monitoare poate fi folosit pentru activitatea principală (de exemplu, rularea unui joc), cel de-al doilea putând găzdui clientul de e-mail sau managerul de fișiere. Cei 4GB de memorie din calculatoarele entuziaștilor vor fi cu siguranță DDR2-800, iar capacitatea totală de stocare a harddisk-urilor montate în RAID va depăși lejer 1.000GB. Pentru back-up, entuziaștii își vor achiziționa pe parcursul anului 2004 unități Sony PDD (Professional Disc for DATA), ce pot scrie discuri de 23.3GB. În privința procesorului vor trebui să aleagă între AMD și Intel. Dacă optează pentru AMD vor putea folosi sistemul de operare Windows XP 64-bit pentru Athlon 64, ce va fi lansat în vara acestui an. Cu ajutorul acestui sistem de operare vom putea afla adevărata forță a procesoarelor AMD pe 64 biți. AMD va lansa în toamna anului 2004 procesorul Athlon 64 FX-55 (cu nume de cod San Diego) pentru Socket 939, ce va lupta pentru supremație cu Intel Pentium 4 3.4GHz Extreme Edition. Cei care doresc un procesor Pentium 4 vor putea opta pentru o frecvență de până la 4GHz, așa cum ne-a anunțat Intel.


SAPPHIRE ATLANTIS SERIES
Ultimate gaming solutions
POWERED BY
ATi
SAPPHIRE

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



După cum au arătat primele rezultate, 125.000 lei pentru o revistă cu DVD nu este deloc mult şi numărul cumpărătorilor potenţiali este mult mai mare decât credeam noi iniţial.

INTRA IN CONTACT!

ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro

TELEFON:
021-231.28.66

FAX:
021-231.28.66

FEEDBACK

De la: Janos (kobra@zappmobile.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Vă sunt cititor fidel cam de un an. M-am uitat prin mai multe reviste din domeniu şi la urma urmei am decis că revista dumneavoastră este cea care merită preţul şi are un conţinut destul de bun, dar citind numărul 50 am decis să vă scriu câteva rânduri în legătură cu acea ediţie cu DVD.

Nu ştiu unde vreţi să ajungeţi cu această majorare de preţ, dar cred că va avea un efect negativ. Aţi fost cei mai buni în raportul preţ-calitate, dar aţi devenit aproape cei mai scumpi dintre revistele din domeniu. De la 58.000 la 75.000 sau 125.000 varianta cu DVD este cam mult şi nu ştiu câţi vor folosi acea variantă DVD?! Nu şi-a pus nimeni întrebarea cât... şi pentru ce??

Cred că mulţi dintre cititorii revistei stau pe gânduri cum să-şi facă un upgrade la calculator fără să-şi golească buzunarul, căutând după programe de tweak să scoată cât mai mult din configuraţia pe care o deţin folosind ca toată lumea softuri piratate, fiindcă mulţi nu îşi pot permite acele preţuri. Dacă am fi pe undeva, în altă ţară mai dezvoltată, unde dintr-un salariu poţi cumpăra o configuraţie care în momentul de faţă pentru cititorii de rând este o sumă mult prea mare...

Mai bine vă recomand să acordaţi mai multă atenţie secţiunii de "hard mail" (câteva pagini în plus), deschideţi o secţiune de "tweak&overclocking", încercaţi să acordaţi premii mai ieftine, dar mai multe.

Nu v-aţi gândit să reduceţi din numărul de pagini punându-le pe CD în varianta PDF care se poate citi cu un Acrobat Reader?!

Mai bine două CD-uri decât un DVD şi cred că nici preţul nu ar ajunge unde încercaţi să-l urcaţi, dar cred că o să vedeţi voi şi după voturile de pe site.

XtremPC: Îngrijorarea ta este justificată, dar te face să exagerezi. Ca preţ suntem la fel ca celelalte reviste de profil, după ce am rezistat stoic cam jumătate de an. Creşterea de preţ nu mai putea fi evitată. După cum au arătat primele rezultate, 125.000 lei pentru o revistă cu DVD nu este deloc mult şi numărul cumpărătorilor potenţiali este mult mai mare decât credeam noi iniţial. Tirajul limitat al ediţiei cu DVD s-a epuizat extrem de rapid şi am primit numeroase telefoane de la cititorii care vroiau să o comande direct de la redacţie. Din păcate, nu le-am putut îndeplini dorinţa.

Oricum, dacă am pune la revistă două CD-uri în loc de unul, preţul nu ar putea să rămână la fel, ba chiar s-ar apropia de 100.000. Deci mai bine un DVD care este echivalentul a şapte CD-uri.

Apoi farmecul unei reviste tipărite este că poate fi colecţionată şi poate fi citită şi în altă parte decât în faţa calculatorului. Aşa, de la PDF-uri pe CD cum propui tu, mai este un pas şi ajungem la o revistă exclusiv online, cu articole pe Internet, că dial-up are mai toată lumea.

În plus, cred că îţi dai seama şi singur, o revistă tipărită asigură un control asupra distribuţiei, astfel că ea este mult mai greu de "piratat" dacă vrei. Un PDF poate fi pus pe Internet ilegal şi transferat de mii de oameni, fără să plătească nimic. Şi, surprinzător sau nu, am vrea să fim plătiţi totuşi pentru munca noastră.

Pe site, în momentul în care răspundem la scrisoarea ta, situaţia este în felul următor: 232 de voturi pentru revista cu CD, 215 pentru revista cu DVD. Diferenţa este destul de mică, după câte vezi, astfel că putem spera că cititorii "de rând" vor respecta decizia noastră şi vor rămâne alături de noi, după posibilităţi.

XtremPC: A sosit timpul să anunţăm câştigătorul concursului din numărul 49, concurs în care propuneam cititorilor să ne trimită un eseu care să detalieze viziunea lor asupra lumii IT peste jumătate de deceniu. Sinceri să fim, nu a lipsit mult ca sus-numitul câştigător să fie o câştigătoare. După cum puteţi citi în cele ce urmează, Gina Potârcă a reuşit să îşi ilustreze viziunea într-o manieră dinamică, interesantă, chiar amuzantă pe alocuri, dar care poate să şi pună pe gânduri pe cei mai filozofi dintre noi. Cu toate că am ales să publicăm acest eseu, premiul (un abonament pe un an la revista XtremPC) va reveni totuşi unui alt cititor, Radu Vlad Ioan. Opera sa nu a putut fi publicată în revistă din motive, credem noi, obiective: are peste 5.000 de cuvinte, ceea ce ar ocupa cam trei pagini întregi, full-text. Vina nu este a lui, este a noastră, pentru că nu am precizat o limită pentru textele trimise. Dar să nu credeţi că l-am premiat pentru excesul de zel (deşi, în calitatea noastră de oameni care ştiu ce înseamnă să scrii mult, am apreciat eseul său şi pentru dimensiunile considerabile). Textul său anunţă, asemenea altora, invadarea realităţii cotidiene de către lumea IT, dar o face cu graţie, narativ, nu în stil de compunere şcolară şi, în plus, are curajul să chestioneze influenţa pe care acest viitor supertehnologizat o va avea asupra naturii umane. Nu ne credeţi pe cuvânt. Citiţi-l de pe CD şi citiţi-le şi pe celelalte înainte de a ne chestiona decizia. Care este oricum definitivă.

Iată textul de pe locul secund, care, dacă nu a fost premiat, măcar să fie publicat.

"Agentul de vânzări al «IPall»:
Săru' mâinile, domnişoară! Cu ce vă pot ajuta?
Eu: Bună ziua! Aş dori să-mi fac un upgrade al apartamentului.
IPall: Da, vă rog...
Eu: Mai întâi, uşa... Doresc una cu scanare a retinei, al cărei soft să permită recunoaşterea unei persoane dintr-un anumit grup, accesul fiind bazat şi pe intervale de ore, iar vocea robotului să fie una de bărbat, foarte groasă, ca la metroul de pe vremea bunicii.
IPall: Soneria?
Eu: Una simplă, cu mp3-uri. Sunt conservatoare.
IPall: Avem un model care vine cu un flash card cu 10 colinde, ofertă acum, de sărbători...
Eu: Da, da!... Pe hol vreau tablouri dinamice cu rezoluţii cât mai mari şi imaginile să fie preluate automat de pe Internet.
IPall: Noi oricum conectăm orice la Internet, pe factură veţi găsi IP-urile corespunzătoare. Până şi soneria îşi va transfera mp3-uri noi de pe Internet.
Eu: Drăguţ! Podeaua o vreau cu trails pe unde calc, am văzut la vecina mea şi mi-a plăcut mult.
IPall: Doar pe hol?
Eu: Da! Şi tot pe hol vreau aplice care să lumineze atâta timp cât păşesc pe podea. Iar în sufragerie vreau să-mi mutaţi monitorul pe alt perete, am de gând să-mi rearanjez canapeaua. De fapt aş vrea un monitor nou, care să fie oglindă când e închis, şi să fie şi touch-screen, să-mi fac mai uşor cumpărăturile de pe Internet. Şi un sistem multimedia nou, 12.1 cu DVD-Pro, sau 12.2 mai bine!
IPall: Doriţi integrat simulator de mirosuri?
Eu: NU!! Nu mai vreau! Nu ştiam de unde să-l opresc când mă uitam la un film de groază!
IPall: Holo-player?
Eu: Acesta ce face?
IPall: Puteţi viziona, respectiv asculta o hologramă care cântă la vioară, spre exemplu... Este rotund şi se instalează în podea.
Eu: Vioară?
IPall: E un instrument muzical vechi. A dispărut acum trei decenii.
Eu: Bine, rămâne şi acest... holo-player. Şi vreau şi un alt PC!
IPall: Ce configuraţie de bază?
Eu: 4THz procesorul... şi 1TB RAM să zicem... Iar suporţii de memorie externă wireless, aşezaţi în bibliotecă, pe rafturile de jos.
IPall: Biblioteca nu o schimbaţi? Avem un model nou care gestionează toate obiectele şi e mult mai uşor astfel să găsiţi o carte sau un DVD...
Eu: Da, am văzut reclama! Şi particip şi la o tombolă dacă o cumpăr, nu?
IPall: Sigur, puteţi fi câştigătoarea unei excursii virtuale de cinci zile pe Marte, la hotelul Redded, nouă stele!
Eu: Atunci o iau! Apropo, doresc şi un balcon virtual, cu o grădină cu flori jos, iar în depărtare un lac, cu bărci...
IPall: Cu vreme dinamică?
Eu: Nu, vreau tot timpul să fie însorit! Şi în grădină să fie şi două pisici...
IPall: Cu inteligenţă artificială sau simple, cu traseu-circuit?
Eu: Cu inteligenţă artificială e foarte scump, nu? Mai bine normale, şi-aşa nu voi avea tangenţă cu ele...
IPall: Putem instala o plantă agăţătoare de jos până la balcon...
Eu: Sunt curioasă... Planta va avea IP-ul ei?
IPall: Sigur, dacă într-o zi nu o să vă mai placă, o putem ofili printr-un singur click!
Eu: Şi în realitatea virtuală voi avea, la rândul meu, IP?
IPall: Heh, da!
Eu: Şi nu sunt vulnerabilă hackerilor?
IPall: Veţi fi protejată cu un program firewall şi, de asemenea, cu unul antivirus, care vor fi updatate la fiecare două ore.
Eu: Şi dacă totuşi sunt atacată?
IPall: Nu s-a întâmplat niciodată, nu trebuie să vă faceţi griji!
Eu: Şi DACĂ?
IPall: Va fi trimisă imediat echipa noastră de intervenţie şi, orice s-ar întâmpla, nu veţi suferi fizic sau psihic în realitate.
Eu: Atunci ce mi se poate întâmpla?
IPall: Doar nişte senzaţii ciudate, uneori chiar plăcute.
Eu: Hmmm, pot face sex virtual?
IPall: Da, însă din nou sunteţi expusă unor viruşi, cum ar fi W128-HIV, cel mai periculos, care vă poate distruge întreg sistemul de protecţie, fără a mai putea fi reparat. Se lucrează la un patch de vreo trei ani, dar futil deocamdată.
Eu: Aş vrea să-mi notez IP-ul dumneavoastră, poate ne întâlnim vreodată virtual... în caz că... am probleme...
IPall: 149.551.869.458.248.132.248.244.846.
Eu: Sunteţi Vărsător, observ. Mulţumesc! Asta este tot.
IPall: Cu plăcere. Până veţi ajunge acasă va fi totul gata.
Eu: În 20 de minute?
IPall: Peste 40 de angajaţi ai firmei noastre se află deja în apartamentul dumneavoastră şi au terminat de instalat o mare parte din lucruri. Dacă veţi fi mulţumită de rezultatul obţinut, vă rog să-mi comunicaţi IP-ul cardului de credit.
Eu: Mulţumesc încă o dată şi o zi bună!
IPall: Noi vă mulţumim şi vă mai aşteptăm. O zi bună şi dumneavoastră!"

CU OCHII PE FORUM!

Minel

Mi le-am cumpărat azi pe amândouă pentru colecţie, am toate numerele PCGaming şi XtremPC, mă mândresc din nou, da! Sunt xtrem de mulţumit şi nu vreau să se renunţe la varianta cu DVD. Nu mă laud că am bani, doar sunt student, dar aş da şi 300 de mii pe 200 de pagini + DVD. Ar fi mişto să existe o a treia variantă (fapt unic probabil în tot universul pentru o revistă) care să conţină pagini în plus, cu articole "exclusive", cum există pentru plătitorii IGN.com.

AngeloML

Oricum, faza cu DVD-ul este PREA BUNĂ CA SĂ FIE ADEVĂRATĂ.

Minel

Dacă vezi că mai toată lumea e înnebunită după varianta DVD, de ce să mai faci poll? E clar că vrem cu toţii să vedem de-acum înainte XtremPC şi cu DVD. Gata, ne-aţi băgat în cap, nu mai puteţi da înapoi!

ZiaN

Păi o să fiu scurt:
1. Revista este excelentă, articolele sunt bune şi bine gândite! Numărul de pagini s-a mărit şi preţul este acceptabil. "Umflă Potul" este MARE (v-a lăsat Moşu' în plus?). 2. Galeriile Xtreme au numai trei poze (de ce aşa puţine?). Portocaliul de pe copertă este foarte deranjant (vorbesc serios), nu mai este nici o "frază celebră" pe copertă (sper că numai numărul ăsta). Şi sunt puţin invidios pe cei care au un DVD (my bad)! Dar am văzut tot ce aţi băgat pe CD-ul ăla şi AAAAAAaaa eu unul de când încerc să fac rost de XMP!!!

vyk

Numărul 50 este un număr Xtrem(PC)... după umila mea părere cel mai bun număr (în legătură cu primele cinci nu mă pot pronunţa). Are de toate şi pentru toţi. Ca de obicei în ultimul timp: o combinaţie incendiară de articole interesante care asigură o apreciere FOARTE bună din partea forumiştilor (şi NU NUMAI). Black View-ul este SUPER reuşit şi aş propune o continuare. Totuşi, am observat cu regret lipsa motto-ului de sub sigla XtremPC de pe coperta 1.

ZIPIT

Oamenilor, XtremPC a reuşit trecerea la DVD. Mi se pare supertare şi trebuie aplaudată iniţiativa. Părerea mea este ca încetul cu încetul să trecem numai la DVD, renunţând la CD. Totuşi, prefer să dau 125.000 pe o revistă cu DVD, iar unităţile de acest fel sunt răspândite şi costă oricum puţin!!! Încă o dată bravo!!!

zaelu

Felicitări, nr. 50 este excelent şi aş fi zis "extraordinaire" dacă nu ar fi fost micile erori de paginare (chiar n-aş vrea să fiu în pielea vinovatului) şi veşnicul Black View - pagina care mă avertizează că am terminat de citit revista.

StinGHER

Nu am timp să scriu prea mult acum şi nici să citesc ce s-a scris pe primele două pagini, dar tot ce pot să zic este faptul că numărul 50 a fost unul dintre puţinele numere în care am găsit multe greşeli, cum ar fi:
- suprafaţa României;
- drivere în loc de drive-uri;
- pe CD scria la nişte drivere de 9X că sunt de 2000/XP.
Cred că aţi petrecut cam mult de Revelion. Bravo vouă! Aştept totuşi ca următorul număr să aibă mai puţine greşeli.

Intel Celeron M

Celeron devine mobil

După succesul tehnologiei Centrino şi al procesoarelor Pentium M, Intel s-a decis să lanseze şi procesoare mobile din familia Celeron pentru notebook-urile mai ieftine.

Notebook-urile au cerinţe mai speciale pentru procesoarele pe care le folosesc, cum ar fi consumul cât mai redus de energie, disiparea unei cantităţi minime de căldură, precum şi reducerea frecvenţei de funcţionare în perioadele de inactivitate. Dacă în trecut era oarecum permisă sacrificarea performanţelor pentru atingerea obiectivelor de mai sus, în ziua de azi aşa ceva este de neconceput, deoarece posesorii de calculatoare portabile aşteaptă acelaşi nivel de performanţă ca şi utilizatorii de sisteme desktop. După succesul familiei de procesoare Pentium M, parte a tehnologiei Centrino, cei de la Intel s-au gândit şi la amatorii de portabile ceva mai accesibile ca preţ, prin lansarea noului procesor Celeron M. Spre deosebire de versiunea desktop, care încearcă fără succes să compenseze cache-ul L2 redus la 128KB prin frecvenţe foarte mari de funcţionare, Celeron M are un cache L2 mult mai încăpător (512KB faţă de 1MB la Pentium M), ceea ce asigură performanţe foarte bune. Pentru fabricaţie s-a folosit matura tehnologie de 0.13 microni, aceeaşi care este utilizată şi în cazul lui Pentium M. Procesorul Celeron M va fi disponibil pentru început în trei versiuni: două dintre acestea vor rula la 1.3 şi 1.2GHz, cu un voltaj standard de 1.356V, iar a treia versiune va fi tactată la doar 800MHz, dar va folosi un voltaj "ultra low" (1.004V). Puterea disipată este de 24.5W pentru primele modele, dar este redusă la valoarea incredibilă de 7W pentru varianta la 800MHz. Celeron M păstrează de la procesoarele Pentium M tehnologiile de reducere a frecvenţei în funcţie de nivelul de utilizare, inclusiv posibilitatea de a intra în starea Deep Sleep. Pentru cantităţi de 1.000 de bucăţi, preţurile celor trei modele de Celeron M sunt 134$, 107$, respectiv 161$, comparativ cu 209$ pentru Pentium M la 1.3GHz. Preţul mare al versiunii la 800MHz se explică, desigur, prin consumul extrem de redus de energie.

Detalii tehnice

	Celeron M	Pentium M	Mobile Pentium 4	Mobile Pentium 4 HT
Cache L1 instrucţiuni	12Kμops	12Kμops	12Kμops	12Kμops
Cache L1 date	8KB	8KB	8KB	8KB
Cache L2	512KB	1MB	512KB	512KB
Frecvenţe (voltaj normal)	1.3GHz, 1.2GHz	1.7GHz, 1.6GHz, 1.5GHz, 1.4GHz, 1.3GHz	3.06GHz, 2.8GHz, 2.66GHz, 2.4GHz	3.2GHz, 3.06GHz, 2.8GHz, 2.66GHz
Frecvenţe (voltaj low)	-	1.2GHz, 1.1GHz	-	-
Frecvenţe (voltaj ultra low)	800MHz	1GHz, 900MHz	-	-
Chipset	i855GM, i855PM, i855GME, i852GM	i855GM, i855PM, i855GME	i852GME, i852PM	i852GME, i852PM
FSB	400MHz	400MHz	533MHz	533MHz
SSE2	Da	Da	Da	Da
Hyper-Threading	Nu	Nu	Nu	Da

ATI IMAGEON 2300

Lumea 3D pentru celulare

Dacă până acum coprocesoarele media din familia ATI IMAGEON ofereau doar facilităţi de accelerare 2D, IMAGEON 2300 deschide noi perspective pentru telefoanele celulare.



Telefoanele mobile au evoluat în ultimii ani într-un ritm ameţitor, astfel că cele mai noi modele ne ademenesc cu facilităţi care de care mai atractive: ecrane LCD cu 65.000 de culori, camere foto integrate, suport Java sau conectare la Internet. Chip-urile care intră în structura acestor dispozitive au devenit şi ele din ce în ce mai avansate, până când nivelul de complexitate al acestora a ajuns atât de ridicat încât a început să atragă firme cunoscute mai mult pentru produsele lor din domeniul PC-urilor. Astfel, nu trebuie să ne mai mire faptul că în prezent există telefoane mobile cu chip-uri Intel sau ATI. Complexitatea tot mai mare a imaginilor care se pot afişa pe ecranul unui celular duce la necesitatea folosirii unor adevărate acceleratoare 2D, iar familia IMAGEON de la ATI era cunoscută tocmai prin astfel de facilităţi. Prin lansarea chip-ului IMAGEON 2300, ATI reuşeşte să aducă pentru prima oară lumea 3D pe ecranele telefoanelor mobile. Jocurile 3D pe dispozitivele handheld se bazează pe OpenGL ES, un subset al API-ului OpenGL, iar chip-urile ATI IMAGEON 2300 oferă suport hardware complet pentru funcţiile OpenGL ES 1.0. Pe lângă accelerarea jocurilor 3D, noul produs ATI este pregătit pentru aplicaţiile ce vor folosi lăţimea de bandă a reţelelor de telefonie mobilă 2.5G şi 3G. Astfel, IMAGEON 2300 poate decoda filme MPEG4 la 30fps fără un consum prea mare de energie, suportă camere foto digitale integrate de mare rezoluţie (1.3 şi 2 megapixeli), poate realiza compresia şi decompresia imaginilor în format jpeg. Din acest punct de vedere, chip-ul ATI este pregătit pentru trecerea la MMS (Multimedia Messaging Service). Producătorul ne dă asigurări în ceea ce priveşte consumul de energie şi ţine să sublinieze faptul că degrevarea procesorului central de anumite funcţii va avea un efect benefic asupra duratei de funcţionare a bateriei. Pentru a obţine performanţe mai bune, IMAGEON 2300 foloseşte până la 2MB de memorie SDRAM, care poate servi, de exemplu, drept frame buffer pentru jocurile 3D. Producţia de masă va începe în primul semestru al anului 2004, iar telefoanele mobile şi PDA-urile care vor implementa acest chip nu vor întârzia să apară pe piaţă.

Apex ApeXtreme

UN XBOX DE LA VIA

Cu ceva timp în urmă VIA era doar un producător de chipset-uri pentru plăcile de bază, dar în prezent compania taiwaneză se îndreaptă tot mai mult spre dezvoltarea de platforme complete.

Unul dintre punctele de atracţie ale Consumer Electronics Show 2004 a fost anunţarea oficială a produsului Apex ApeXtreme, o consolă de jocuri bazată într-o mare măsură pe componente furnizate de VIA. Comparaţia cu Xbox se impune de la sine, deoarece ambele folosesc în exclusivitate componente de PC. Dacă produsul Microsoft păstrează totuşi unele elemente specifice consolelor, asemănarea dintre ApeXtreme şi un PC este atât de evidentă, încât producătorii nici nu au mai încercat să o ascundă, ba chiar se folosesc de avantajele oferite de această situaţie. Practic, principala noutate a consolei Apex este faptul că poate să ruleze jocurile PC aproape fără nici o modificare, ceea ce înseamnă un număr uriaş de jocuri disponibile chiar de la lansare, ca să nu mai vorbim despre cele care trebuie să apară în viitor. Totuşi, acest avantaj ascunde şi o problemă destul de importantă: dacă producătorii de jocuri pentru console sunt obligaţi să ia în calcul capabilităţile hardware ale consolei respective şi îşi optimizează jocurile în consecinţă, este destul de puţin probabil ca vreo firmă să realizeze jocuri PC cu gândul la consola ApeXtreme. Acest lucru nu înseamnă altceva decât că durata de viaţă a produsului Apex va fi mult mai redusă decât a unei console obişnuite, fenomen cu care utilizatorii PC-ului sunt extrem de familiarizaţi.

După cum am mai amintit, aproape toate componentele sunt furnizate de VIA. Prin alegerea procesorului C3 la 1.4GHz, recunoscut pentru cantitatea redusă de căldură disipată, producătorul a rezolvat într-un mod elegant problema sistemelor de răcire prea zgomotoase. Chipset-ul VIA CM400 oferă suport pentru memorii DDR400, sunet Vinyl 5.1 şi şase porturi USB. Ca soluţie video, VIA a optat pentru acceleratorul DeltaChrome S8, un produs al diviziei S3 Graphics. Acesta este un GPU DirectX 9 destul de puternic, cu o performanţă suficient de apropiată de cea a chip-urilor mainstream actuale de la NVIDIA şi ATI. Deoarece preţul estimat pentru consola Apex (399$) este considerabil mai ridicat decât cel al produselor rivale, există planuri pentru lansarea unei versiuni fără placă video DeltaChrome la un preţ ceva mai atractiv (299$), în acest caz fiind folosită soluţia grafică UniChrome integrată în chipset-ul CM400. Alte dotări interesante ale ApeXtreme sunt harddisk-ul de 40GB şi porturile Ethernet şi RJ-11, care permit conectarea la Internet sau la o reţea LAN pentru jocurile multiplayer.

Sistemul de operare folosit este Windows XP Embedded Edition, care permite o pornire aproape instantanee a consolei, fiind eliminat timpul de iniţializare specific PC-urilor. Deoarece sistemul de operare nu este accesibil în mod direct utilizatorilor printr-o interfaţă grafică, jocurile trebuie prevăzute cu un script care să realizeze instalarea automată de pe CD pe harddisk. Odată ce jocul a fost instalat, rularea lui ulterioară nu necesită altceva decât introducerea CD-ului respectiv în unitate, adică exact ce ne-am aştepta din partea unei console. Cei de la Apex sunt conştienţi de faptul că multe jocuri PC nu pot fi jucate cu un gamepad sau cu un joystick, motiv pentru care ApeXtreme suportă o gamă foarte largă de dispozitive de intrare USB, de la tastatură şi mouse până la pad-uri specifice consolelor.

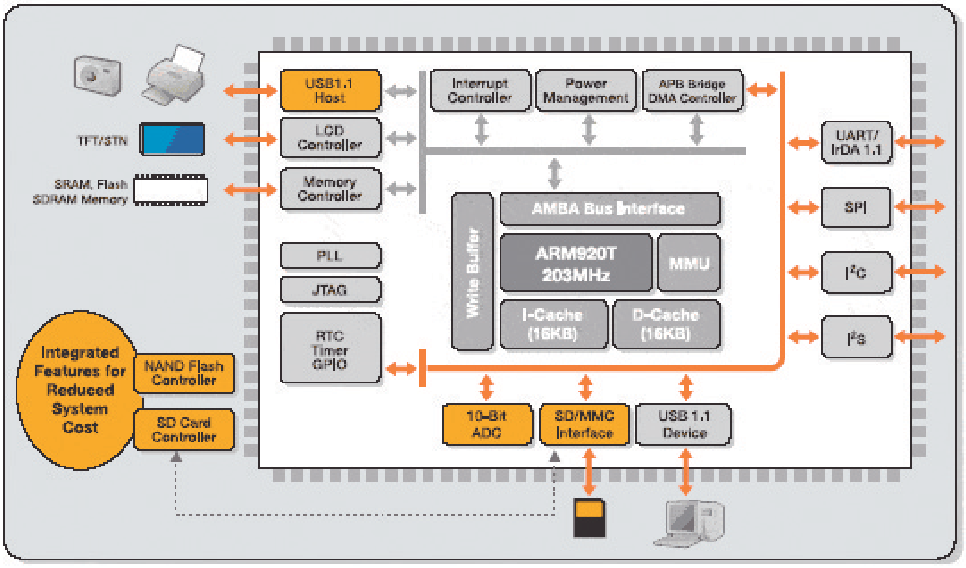
Ţinând cont de ritmul de dezvoltare a jocurilor PC, este puţin probabil ca ApeXtreme să poată fi folosită prea mult timp ca o consolă de jocuri. Producătorul a acordat atenţie şi facilităţilor multimedia, astfel că vizionarea filmelor DVD sau ascultarea CD-urilor audio nu prezintă nici un fel de problemă. Mai mult, deoarece ApeXtreme nu este în esenţă altceva decât un sistem PC, putem avea speranţe legate de posibilitatea rulării filmelor DivX şi a fişierelor mp3.



Samsung S3C2410

ALTERNATIVA LA INTEL XSCALE

Dacă majoritatea PDA-urilor actuale sunt motorizate de procesoare Intel XScale, HP Ipaq H1940 iese în evidenţă prin folosirea chip-ului Samsung S3C2410.



Samsung este fără îndoială un producător mai puţin cunoscut pe piaţa procesoarelor, mai ales prin comparaţie cu gigantul Intel. Totuşi, coreenii au o experienţă destul de bogată în producerea de procesoare RISC, ASIC sau microcontrollere. Prin lansarea chip-ului S3C2410, Samsung încearcă să cucerească piaţa procesoarelor pentru dispozitivele handheld, un domeniu care este dominat de ceva vreme de Intel prin produsele XScale. S3C2410 este un microcontroller RISC pe 16/32 biţi şi este bazat pe nucleul ARM920T, un design al firmei Advanced RISC Machines Ltd. Frecvenţa maximă de funcţionare este 266MHz, dar aceasta este atinsă doar în momentele de utilizare maximă. Fiind un procesor pentru dispozitive mobile, S3C2410 este prevăzut cu numeroase facilităţi de reducere a consumului de energie, cum ar fi controlul frecvenţei prin software sau dezactivarea unor blocuri funcţionale sau a interfeţelor care nu sunt utilizate. Dacă în modul de lucru normal chip-ul consumă în jur de 300mW, această valoare poate fi redusă drastic până la 30mW, caz în care procesorul va fi tactat la doar 12MHz. Dacă PDA-ul nu este folosit o anumită perioadă de timp, sistemul intră automat în starea idle şi ceasul procesorului este oprit complet. Inginerii de la Samsung au fost foarte generoşi în ceea ce priveşte interfeţele integrate, mai ales dacă ţinem cont de dimensiunile fizice reduse ale chip-ului (196mm^2). Astfel, S3C2410 dispune de interfeţe pentru SD/SDIO şi USB, ceea ce contribuie la scăderea costului total de implementare. De asemenea, procesorul Samsung suportă în premieră interfaţa pentru memoriile NAND Flash, care deţin câteva avantaje faţă de mai vechile modele NOR Flash. În concluzie, nu trebuie să ne mai mire faptul că HP a ales modernul procesor S3C2410 pentru noul lor produs din gama PDA-urilor, Ipaq H1940.

Intel High Definition Audio

AZALIA ARE UN NOU NUME

Prin anunţarea tehnologiei High Definition Audio, Intel ridică standardele în ceea ce priveşte chip-urile de sunet integrate.

În cadrul expoziţiei CES (Consumer Electronics Show) 2004, Intel şi-a reafirmat hotărârea de a oferi sunet de cea mai bună calitate pentru platforma PC. Este vorba despre tehnologia cu nume de cod "Azalia", care va deveni anul acesta o realitate sub numele comercial High Definition Audio. Decizia celor de la Intel este cu atât mai importantă cu cât influenţa companiei californiene în lumea IT este bine cunoscută. Dacă în prezent cei mai mulţi utilizatori se mulţumesc cu chip-urile de sunet AC97 integrate pe placa de bază, care oferă în general o calitate destul de modestă, Intel consideră că a sosit în sfârşit momentul să ofere utilizatorilor PC o calitate audio la nivelul echipamentelor electronice. Această mişcare este practic o recunoaştere a rolului tot mai important pe care îl joacă PC-urile pe partea de multimedia, mai ales în condiţiile dezvoltării conceptului de home theater. Astfel, High Definition Audio suportă nişte caracteristici impresionante pentru un sistem audio PC, şi anume sunet pe 192KHz şi 32 biţi. Deşi aceste specificaţii depăşesc cu mult nevoile utilizatorilor obişnuiţi, faptul că vor fi suportate de către chip-urile audio integrate este cu siguranţă un mare pas înainte. Suportul pentru multichannel al noii soluţii este foarte puternic, iar demonstraţia Intel din cadrul CES 2004 a fost edificatoare în acest sens. Este vorba despre compatibilitatea cu Dolby Pro Logic IIx, cea mai modernă tehnologie de redare a sunetului pe 8 canale (sisteme 7.1). Specificaţiile High Definition Audio nu sunt deocamdată definitivate, cea mai nouă revizie fiind în acest moment 0.9. Totuşi, Intel speră să lanseze versiunea finală la jumătatea acestui an. În aceste condiţii, este probabil ca tehnologia să fie suficient de matură pentru a putea fi inclusă în chipset-ul Grantsdale, care este aşteptat în prima jumătate a anului 2004. Intel a dat asigurări privind costul acestei soluţii audio, care se va păstra la nivelul chip-urilor AC97, iar licenţa nu va necesita plata unor drepturi de autor. Deşi High Definition Audio are specificaţii excelente, Intel va avea de înfruntat o concurenţă destul de puternică, reprezentată de soluţiile audio integrate NVIDIA SoundStorm şi VIA Vinyl.

SiS760

VIDEO PENTRU ATHLON 64

Deşi platforma Athlon 64 este încă la început, numărul de chipset-uri care o suportă este în continuă creştere. SiS760 este o soluţie ce aduce în plus grafică integrată.



Deşi nu beneficiază de o prea bună mediatizare, plăcile de bază cu grafică integrată reprezintă în mod tradiţional o soluţie excelentă pentru mediul de afaceri. Totuşi, chiar şi utilizatorii care se joacă doar ocazional sau chiar deloc vor putea cu greu să justifice achiziţionarea unei plăci video, deoarece chiar şi cele mai ieftine costă câteva zeci de dolari. Soluţiile video integrate au evoluat mult în ultimii ani şi reuşesc să ofere performanţe destul de bune, chiar şi în unele jocuri, totul la un preţ practic neglijabil. Astfel ne putem explica faptul că Intel conduce în topul vânzărilor de soluţii grafice cu Intel Extreme Graphics, deşi compania nu mai este prezentă de câţiva ani pe piaţa plăcilor video. Platforma Athlon 64 este în plină ascensiune, motiv pentru care nu mai puţin de doi producători, VIA şi SiS, pretind că ar fi lansat primul chipset cu grafică integrată pentru procesoarele AMD 64. Unul dintre pretendenţi este SiS760, care moşteneşte toate caracteristicile de top ale lui SiS755 şi oferă în plus acceleratorul 3D integrat Ultra256. Acesta este un GPU pe 256 biţi cu suport pentru DirectX 8 (Pixel Shader 1.3), dar totodată şi un accelerator 2D pe 128 biţi. Dintre facilităţile lui putem aminti suportul pentru TV Out şi monitoare LCD, dar şi funcţia motion compensation pentru decodarea filmelor MPEG1/2. Pentru a folosi două monitoare este totuşi nevoie de integrarea pe placa de bază a chip-ului adiţional SiS301. În scopul de a reduce costurile de implementare, SiS a proiectat Ultra256 astfel încât să poată folosi până la 128MB din memoria sistemului pentru frame buffer şi texturi. Dacă se doresc performanţe mai bune, există şi posibilitatea utilizării ca frame buffer a unor memorii SDRAM sau SGRAM integrate pe placa de bază. În concluzie, SiS760 pare alternativa interesantă la VIA K8M800, deşi acest din urmă chipset foloseşte o soluţie grafică teoretic mai puternică, bazată pe S3 UniChrome.

Detalii tehnice

	SiS760	VIA K8M800
Front Side Bus (HT)	800MHz/16 biţi	800MHz/16 biţi
Socket	Socket 940, Socket 754	Socket 940, Socket 754
AGP	8X	8X
Video	Ultra256	UniChrome Pro IGP
Legătură North/Southbridge	MuTIOL (1GB/s)	V-Link (533MB/s)
Southbridge	SiS964	VT8237
Audio	AC97 (5.1)	VIA Vinyl AC97 (5.1)
Reţea	Fast Ethernet (10/100Mbps)	Fast Ethernet (10/100Mbps)
ATA133	2 canale	2 canale
Serial ATA 150	2 porturi	2 porturi
Serial ATA RAID	RAID 0, 1, JBOD	RAID 0, 1, 0+1, JBOD
USB 2.0/1.1	8 porturi	8 porturi

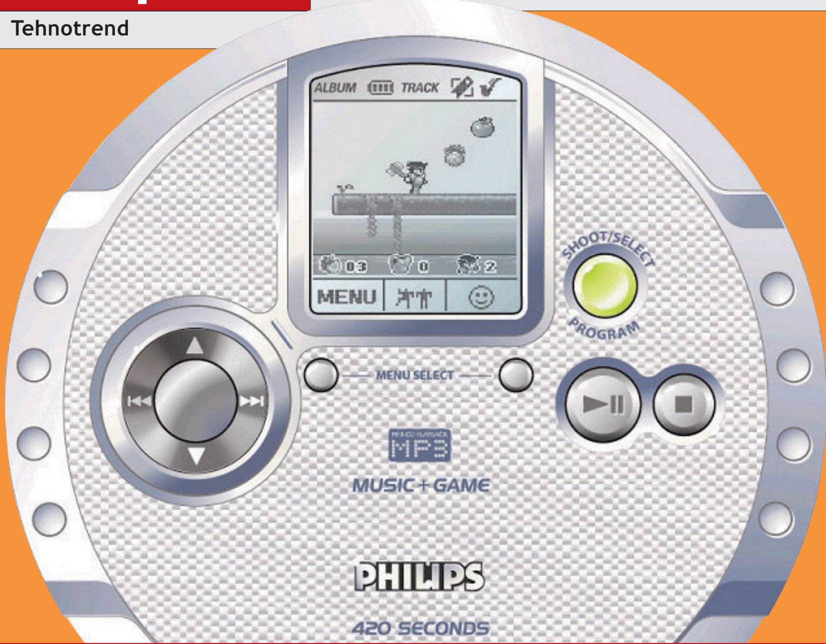
Sony PCG-X505

UN LAPTOP PUS LA SLABIT

Laptop-urile produse de Sony pentru piaţa japoneză au caracteristici excelente şi un preţ pe măsură. Dintre ele face parte şi PCG-X505, cel mai subţire laptop din lume.

Dacă toate laptop-urile Sony din seria Vaio au un design elegant, modelul X505 a fost proiectat pentru a stabili noi standarde în ceea ce priveşte dimensiunile şi greutatea portabilelor. De altfel, numele X505 este foarte sugestiv, iniţiala X fiind prescurtarea de la Extreme. Noul produs Sony are o lungime de 256mm şi o lăţime de 208mm, iar grosimea variază între 9.7 şi 21.9mm. La aceste dimensiuni, X505 este fără îndoială cel mai subţire laptop din lume. Greutatea diferă în funcţie de materialul din care este construit. Mai exact, modelul din aliaj de carbon cu nichel cântăreşte doar 825g şi costă 3.499$, iar versiunea din fibră de carbon este oferită la 3.999$ şi reuşeşte performanţa de a cântări chiar ceva mai puţin (785g). În ciuda dimensiunilor extrem de reduse, Sony a reuşit să includă nişte dotări destul de bune: procesor Intel Pentium M la 1GHz, 512MB RAM, harddisk de 20GB, ecran XGA de 10.4" care oferă o rezoluţie de 1024x768 pixeli cu 16 milioane de culori, precum şi porturi pentru modem dial-up, Ethernet 10/100Mbps, USB 2.0, Firewire şi Memory Stick PRO. Fiind motorizat de un procesor Pentium M, Sony PCG-X505 beneficiază din plin de avantajele tehnologiei Centrino şi este compatibil cu standardele wireless 802.11b/g. Pentru partea video au fost utilizate facilităţile chipset-ului i855GM, soluţia video a celor de la Intel putând folosi până la 64MB din memoria sistemului. Din cauza spaţiului limitat, Sony nu a mai putut introduce şi o unitate optică (CD/CDRW/DVDRW), dar toate aceste opţiuni sunt disponibile prin conectarea unei unităţi externe. Confortul utilizatorului este asigurat prin includerea pe lista dotărilor a unui mouse optic pentru laptop-uri, iar durata de funcţionare cu bateria standard este estimată între 2.5 şi 4 ore. Nici în ceea ce priveşte sistemul de operare nu a fost făcut nici un compromis, fiind ales Windows XP Professional.





Philips eXpanium 5371

DIN NOU LA JOACA

Philips Electronics a prezentat la Consumer Electronics Show, în Las Vegas, trei noi modele de playere CD audio/mp3, dintre care se remarcă modelul eXpanium 5371, care este primul player portabil din această categorie care permite utilizatorilor să transfere jocuri Java de pe Internet prin intermediul calculatorului şi al unui cablu USB. Dispozitivul poate să stocheze cinci jocuri în afara celor deja prezente. Ecranul pentru jocuri este monocolor, dar oferă o vizibilitate suficient de bună.

În afară de jocurile Java, eXpanium 5371 mai oferă ESP (Electronic Shock Protection) de 420 de secunde pentru mp3 şi de 840 de secunde pentru melodii în format WMA.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



Nyko Air Flo Mouse

RACIRE PENTRU PALMELE ASUDATE

Dacă acţiunea furibundă din jocul preferat vă umezeşte palma de emoţie, atunci aţi putea găsi o utilitate pentru acest mouse optic cu carcasa găurită ce ascunde un ventilator care vă răcoreşte la nevoie. Fluxul de aer poate fi setat pe putere maximă, la nivel mediu sau oprit de tot. Designul atractiv şi ideea originală lucrează în favoarea acestui dispozitiv de la Nyko.

Ideazon Zboard

TASTATURI DE UNICA FOLOSINTA



Cei de la Ideazon nu duc lipsă de idei trăsnite, iar cea cu tastatura personalizabilă este cea mai bizară dintre ele, dar nu lipsită de interes. Zboard este compus dintr-o bază universală şi o largă gamă de tastaturi pliante ce se montează pe suportul amintit. Ele vă scutesc de redefinirea tastelor în jocurile preferate, pentru că tastele nu mai sunt aşezate după standardul QUERTY, ci grupate mult mai fiabil, după caz. Pentru aplicaţii, etichetarea tastelor cu funcţiile pe care le reprezintă vă scuteşte de căutarea explicaţiilor în manual, pierzând timp preţios. Singurele dezavantaje sunt preţul mare al tastaturilor individualizate şi faptul că nu sunt disponibile chiar pentru toate jocurile şi aplicaţiile populare.

Pe lângă variantele pentru diferite jocuri, Ideazon oferă şi varianta Crossfire, care poate fi adaptată pentru aproape orice titlu la modă.






SAMSUNG
FARA LIMITE
SPATIU si CALITATE
Jovis Design
Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 170x170
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: DVI si Analog
Pliere in multiple unghiuri
Montabil pe perete
GARANTIE 3 ANI
SyncMaster 172 T
DECK Computers
DECK Computers Intl. S.A.
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited
www.samsungelectronics.ro

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Concept Electronics la 12 ani şi 12 luni



Pe data de 12 decembrie 2003 Concept Electronics a sărbătorit 12 ani şi 12 luni pe piaţa IT&C din România. Tot pe 12 decembrie se împlinesc şi 12 luni de activitate sub noua marcă umbrelă "Concept", însă cu strategii şi abordări tradiţionale "Aris": soluţii şi produse state-of-the-art adaptate necesităţilor şi cerinţelor clientului. Veniturile Concept Electronics din prima jumătate a anului 2003 s-au situat cu 42% mai sus faţă de perioada similară din 2002, stabilind astfel o fundaţie solidă pentru activităţile din a doua jumătate a anului. Pe întreg anul 2003, cifra de afaceri a companiei se estimează la 3.5 milioane USD, de la 2.3 milioane USD în 2002, aceasta reprezentând o creştere brută aproximativă de 65%. Ca ponderi în cadrul cifrei de afaceri, principalele activităţi se situează astfel: comerţul 65.7%, producţia 21.2%, serviciile 13.1%. Creşterile preconizate la începutul anului 2003 au fost înregistrate la producţia de sisteme proprii Concept şi s-au datorat în principal adoptării rapide a celor mai noi tehnologii Intel, în special a celor integrate în notebook-uri (Intel® Centrino™ Mobile Technology) sau staţii de lucru performante (Intel® Pentium® 4 HT). Recapitulând performanţele financiare, Dan Drăgoiu, preşedintele Concept Electronics, a precizat: "Rezultatele pozitive din 2002 au continuat şi în 2003, după cum se poate observa din performanţele foarte bune ale primei jumătăţi a anului şi din creşterea avută la finele anului. Nu în ultimul rând, menţionez că aceste rezultate au fost posibile datorită contribuţiei majore aduse de clienţii, furnizorii şi partenerii noştri, satisfacţia colaborării cu noi traducându-se în stabilirea unor relaţii şi mai puternice. Viitorul companiei se bazează pe iniţiativele avute încă din anii precedenţi. Strategia noastră de a ajuta propriii clienţi să-şi construiască afaceri mai sigure şi mai prospere prin adoptarea soluţiilor complete IT&C consiliate şi oferite de Concept Electronics va continua. Consider că o astfel de abordare va îmbunătăţi relaţiile noastre cu clienţii, furnizorii şi partenerii în ambele direcţii, şi vom fi pregătiţi pentru a satisface exigenţele anului 2004".

www.conceptelectronics.ro

Skin Media a devenit distribuitor MSI

Începând cu data de 1 ianuarie 2004, Skin Media a devenit distribuitor oficial MSI pentru plăci de bază, unităţi optice şi mini PC-uri din seria MEGAPC. Astfel, Skin Media devine primul partener dedicat sectorului de distribuţie pentru MSI în România, după ce Flamingo Computers şi Comrace au acoperit segmentele de retail şi OEM. MSI este unul dintre cei mai importanţi jucători pe piaţa plăcilor de bază, produsele sale remarcându-se prin performanţe deosebite şi dotări revoluţionare. Prin integrarea facilităţilor de tip home theater (audio CD player, ecran LCD, telecomandă, card reader, tuner radio), seria MSI MEGAPC a impus un nou standard de design şi performanţă pentru mini PC-uri. MSI a fost printre primii producători care au anunţat unităţi DVD Writere multiformat, capabile să scrie atât DVD-R/RW, cât şi DVD+R/RW. Prin acest parteneriat de distribuţie cu Skin Media, MSI îşi consolidează prezenţa pe piaţa românească.

www.skin.ro

Romsoft - distribuitor Albatron în România

Compania Romsoft a anunţat semnarea unui parteneriat de distribuţie cu Albatron. Producătorul Albatron a debutat în anul 2002 şi s-a impus pe piaţa mondială prin calitatea produselor oferite. Începutul anului 2004 a reprezentat momentul lansării unei noi game de produse de către divizia IT a acestuia, reprezentată prin două subdivizii: una de plăci de bază şi una de plăci video, departamentele de cercetare şi dezvoltare având ca principal scop lansarea de produse competitive care să urmărească ultimele cerinţe din domeniul IT.

"Scopul nostru şi forţa care ne ghidează este consumatorul nostru. Considerăm că este de datoria noastră să lansăm produse pe care consumatorul le doreşte şi să asigurăm tot suportul de care acesta are nevoie. Acest parteneriat va duce la rezultate deosebite pe o piaţă tânără, dinamică, mereu în căutarea noutăţilor IT. Piaţa românească a evoluat, cererea produselor de calitate la preţuri accesibile este într-o creştere permanentă, iar produsele Albatron mai mult ca sigur vor satisface cele mai exigente cerinţe atât privind calitatea, cât şi preţul", a declarat reprezentantul Albatron pentru Europa de Est, Robert Doncevski.

www.romsoft.ro


Îţi captează privirea
Pur şi simplu KINGMAX
Super RAM Series ™
1GB
DDR-433 PC-3500
TinyBGA DRAM Module
1GB
DDR-333 PC-2700
KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel:+886-2-87123788 / Fax:+886-2-87127998
Contact vânzări: bryne.huang @kingmax com tw
http://www.kingmax.com.tw
Distribuitori:
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro
Tornado Sistem SRL(Boxcom)
Tel: 40-21-206-7783/Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro/page.jsp
ELKOTech Romania SA.
Tel: 40212246094
Fax: 4021-2246097
http://www.elko.ro
Caro Group
Tel: 40-21-3137109
Fax: 40-21-3156521
http://www.caro.ro

"Colaborând cu succes cu partenerii noştri români am reuşit să devenim un brand puternic pe piaţa românească"

În dialog cu MSI despre relaţia cu NVIDIA, mini PC-uri, editare video şi DVD-RW



Marga Zanders (în stânga)
Marketing and Communications Officer
MSI

XPC: Care este gama de produse MSI? Cât de importantă este piaţa din România pentru MSI?

M.Z.: MSI are o gamă foarte variată de produse, din dorinţa de a deveni un provider de soluţii totale: plăci de bază, plăci grafice, dispozitive optice, schelete de PC (barebone), reţelistică, dispozitive pentru servere şi alte produse multimedia ca MEGAPC sau MEGA Stick. România este o piaţă importantă pentru MSI, fiind o piaţă în dezvoltare. Colaborând cu succes cu partenerii noştri români am reuşit să devenim un brand puternic pe piaţa românească.

XPC: În România, preţurile plăcilor MSI sunt mai mari decât în cazul produselor similare de la ASUS. Care este strategia de piaţă a MSI în această situaţie?

M.Z.: MSI oferă produse de bună calitate cu cel mai bun raport performanţă/preţ. Produsele MSI vor avea întotdeauna o mulţime de opţiuni şi noi tehnologii. Vom continua cu această strategie şi pe viitor.

XPC: Sunteţi unii dintre cei mai importanţi producători de plăci grafice bazate pe chipset-uri NVIDIA. Cum comentaţi controversa GeForce FX - 3DMark 03?

M.Z.: MSI este un partener NVIDIA care optimizează constant performanţele plăcilor grafice. Oferim o gamă completă de plăci video, pentru fiecare segment al pieţei. Nu avem alte comentarii.

XPC: Recent, o parte din producătorii de plăci grafice au renunţat la sistemul de exclusivitate şi au început să ofere şi produse bazate pe chipset-uri de la alte companii decât NVIDIA. Va oferi şi MSI în viitorul apropiat plăci grafice cu chipset-uri ATI sau XGI?

M.Z.: MSI ia, desigur, în seamă toate evenimentele de pe piaţă. Din moment ce NVIDIA este în continuare cel mai mare supplier de chipset-uri grafice din lume şi MSI este de departe cel mai mare producător de plăci grafice, nu vedem încă nici un motiv să ne schimbăm strategia.

XPC: Care sunt opţiunile speciale ale celor mai recente plăci grafice de la MSI, FX 5950 Ultra-VTD256 şi FX 5700 Ultra-TD128?

M.Z.: Pe lângă cabluri şi tehnologii de răcire speciale ca Twin Flow şi Toptech Cooling, MSI mai oferă şi D.O.T. pentru a creşte şi mai mult frecvenţele de tact. Dynamic Overclocking Technology a fost mai întâi disponibilă pentru plăcile noastre de bază şi acum am implementat-o şi pentru plăcile VGA. Dă cele mai bune rezultate şi transformă plăcile noastre grafice în câştigători siguri. Disponibil opţional este şi un bundle de 10 seturi de jocuri şi alte tipuri de software.

XPC: Ce ne puteţi spune despre plăcile video MSI dedicate capturii şi editării video? Dar despre MSI TV@nywhere?

M.Z.: MSI are câteva soluţii pentru acest domeniu specific. Una dintre ele este MSI Personal Cinema FX 5200, care este şi placă video, şi tuner TV într-un singur "ambalaj". Dispozitivul vă transformă practic calculatorul într-un centru home entertainment. Aveţi la dispoziţie TV-pe-PC, grafică de vârf şi opţiuni de editare video în format MPEG-2. MSI TV@nywhere Master este un tuner TV entry level. Recent am adăugat în gama noastră de produse un tuner TV extern, MSI VOX. Acesta poate fi cu uşurinţă conectat şi la un notebook. Opţional, disponibil cu orice placă video MSI este şi pachetul de editare video WinDVD Creator Plus.

XPC: Preţurile unităţilor DVD-RW au scăzut recent, astfel că ele au devenit atractive şi pentru utilizatorii din România. Ce avantaje oferă unitatea MSI DR-8A în comparaţie cu competiţia?

M.Z.: DVD Writer-ul MSI DR-8A suportă mai multe formate, inclusiv DVD+R/+RW, şi produce foarte puţină căldură. DVD Writerele noastre, bazate pe chipset-ul Sanyo, sunt şi foarte silenţioase. În plus, unitatea mai are şi alte caracteristici interesante, cum ar fi dimensiuni mai reduse pe lungime, MSI ABS (Anti-Bumping System), MSI BURN-Proof şi MSI HD-Burn (High Density Burn) technology. MSI HD-Burn vă permite să înregistraţi dublul capacităţii normale pe mediile CD suportate.

> "Întrezărim un viitor luminos pentru mini PC-uri, deci vom introduce o a doua generaţie de MEGAPC-uri. Noua versiune 180 este bazată pe chipset-ul nForce2 de la NVIDIA. Are o nouă înfăţişare, stilată, şi noi caracteristici atractive, cum ar fi cititorul de carduri 6-în-1 şi, opţional, 11b wireless LAN."



XPC: Cât de importante sunt mini PC-urile pentru MSI? Veţi continua să implementaţi opţiuni multimedia în seria MEGAPC?

M.Z.: Întrezărim un viitor luminos pentru mini PC-uri, deci vom introduce o a doua generaţie de MEGAPC-uri. MEGAPC-ul este practic un concept 3-în-1: Hi-Fi stereo, centru home entertainment şi power PC totodată. Noua versiune 180 este bazată pe chipset-ul nForce2 de la NVIDIA. Are o nouă înfăţişare, stilată, şi noi caracteristici atractive, cum ar fi cititorul de carduri 6-în-1 şi, opţional, 11b wireless LAN. MSI MEGAPC 180 are o carcasă din material negru cu grad de reflexie ridicat şi un display LCD color. Face plăcere ochiului, fără discuţie. De asemenea, lucrăm la MEGAPC-uri bazate pe chipset-urile Intel 865 şi Athlon 64.

XPC: Intenţionaţi să introduceţi şi alte tehnologii inovatoare anul următor, cum s-a întâmplat anul acesta cu MSI Corecell?

M.Z.: MSI lucrează întotdeauna la noi tehnologii pentru a îmbunătăţi performanţa produselor. Viitoarele noastre plăci de bază vor avea implementat succesorul lui MSI Corecell, MSI Digicell.

XPC: Va oferi MSI plăci de bază Limited Edition, la fel cum a făcut cu plăcile VGA?

M.Z.: MSI va continua să ofere plăci de bază speciale pentru grupuri de utilizatori speciale. Una dintre aceste plăci va fi MSI 865PE Neo2 Platinum. Pentru mai multe detalii, intraţi pe site-ul nostru la www.msi.com.tw.

XPC: Plănuieşte MSI să îşi extindă gama de produse orientate către servere sau se va mulţumi cu segmentul desktop şi workstation?

M.Z.: Plăcile de bază pentru desktop şi workstation au fost mereu un segment important pentru MSI. Am dovedit că suntem un competitor redutabil în acest segment, atât în gama channel, cât şi în cea OEM. Pe de altă parte, am început să ne extindem, dezvoltând schelete de bază pentru servere (barebone), cum ar fi server-ul rackmount K-1000, care vine cu software-ul necesar pentru suport.

XPC: Ce alte surprize ne mai pregătiţi pentru 2004?

M.Z.: Pentru a deveni un ofertant de soluţii totale, căutăm mereu noi oportunităţi pe piaţă. Pe măsură ce acestea se vor arăta, vă vom informa. La CeBIT vă vom arăta la ce să vă aşteptaţi de la MSI în 2004. Pentru cei care nu vor putea să viziteze personal expoziţia vom pune la dispoziţie o expoziţie online pe site-ul nostru.

hardware

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 1800+ / Pentium 4 2.4C
Memorie - 2x256MB Kingmax DDR400 TinyBGA
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video
CPU - Pentium 4 2.4C
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x256MB Corsair XMS3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

AMD ATHLON 64 FX-51 INTEL PENTIUM 4 3.2 EE



În urma testelor efectuate în laboratorul XtremPC, cele mai performante procesoare ale momentului, AMD Athlon 64 FX-51 şi Intel Pentium 4 3.2 Extreme Edition, primesc titlul de "Produsul lunii".



Ionuţ Popa

SCHIMBAREA ROLULUI CALCULATORULUI

Sunt urmărite tot mai multe aspecte ce altădată nu erau luate în seamă.

Fără îndoială, anul 2004 poate fi catalogat ca o perioadă de redefinire structurală a PC-urilor, acest lucru fiind justificat de apariţia noilor standarde, menite a le înlocui pe cele vechi. Astfel, încet, încet se preconizează trecerea de la carcasele ATX, sloturile AGP, PCI, interfaţa IDE şi procesoarele pe 32 biţi la carcasele BTX, slotul universal PCI Express, Serial ATA şi, nu în ultimul rând, la procesoarele cu regiştrii pe 64 biţi.

Totuşi, acestea sunt schimbări ce afectează doar structura unui PC, neinfluenţând în vreun fel mentalitatea utilizatorului său, mentalitate radical schimbată faţă de cea de acum câţiva ani. Apariţia sistemelor de operare cu interfaţă prietenoasă cu utilizatorul a făcut ca PC-urile să fie accesibile şi acelei categorii de utilizatori neprofesionişti ce doresc să aibă acces la unele din facilităţile oferite, însă nu sunt dispuşi să termine o facultate de profil pentru a învăţa cum să închidă corect calculatorul.

Sporirea continuă a numărului de utilizatori a dus la creşterea importanţei PC-ului în locuinţa modernă, el fiind mutat de la mansardă, unde era ferit de ochii celor ce îl considerau mai mult o excentricitate, în sufragerie, unde tinde să devină centrul universului multimedia. Deja există modele, cel mai bun exemplu fiind ASUS DIGIMatrix, ce fac foarte lin trecerea între calculator şi player TV, FM, DVD universal.

Poziţionarea calculatorului în centrul atenţiei a dus la apariţia de noi cerinţe pe care acesta trebuie să le îndeplinească pentru a putea rămâne în această poziţie. Aspectul calculatorului de azi este foarte important, deoarece trebuie să se îmbine perfect cu mediul înconjurător şi să reflecte personalitatea posesorului. Tendinţa generală este de "împodobire" a carcasei cu diverse elemente cromate, LED-uri colorate, oferta producătorilor de profil fiind deja foarte bogată în acest sens. Deja foarte puţine componente mai sunt oferite în clasicul bej. Culorile cu cea mai mare priză la public sunt negrul şi argintiul, iar ca accesoriu geamul lateral transparent ce nu ascunde măruntaiele inofensive ale PC-ului.

Un alt aspect important, de care se ţine cont din ce în ce mai mult, este zgomotul de fond produs, ce-l depăşeşte cu mult pe cel al unui televizor, DVD player sau frigider modern. Acest lucru este de netolerat pentru ceea ce se doreşte a fi piesa electronică de rezistenţă în locuinţa modernă. Deja trecerea la procesoare cu un consum de peste 100W va pune probleme puternice de răcire, carcasele BTX cu flux îmbunătăţit de circulaţie a aerului rezolvând doar parţial problema. Unii analişti spun că în 2004 se va diversifica foarte mult oferta de sisteme de răcire cu apă, ce rezolvă problema sunetului, dar nu oferă încă performanţe la nivelul răcirii cu aer.

Nici perifericele nu au fost uitate, ele urmând aceleaşi tendinţe de cosmetizare. Spre exemplu, aproape toate monitoarele LCD şi sistemele audio vin cu opţiunea de montare pe perete, iar tastaturile şi mouse-urile se conectează prin unde radio, pentru a mai înlătura din mănunchiurile de cabluri nepractice şi inestetice.

Schimbarea structurală a PC-ului este puternic mediatizată datorită avalanşei de tehnologii noi ce vor apărea în acest an, însă importanţa şi rolul calculatorului sunt în continuă schimbare din clipa apariţiei primului IBM PC în 1981.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

BLU-RAY

Suport pentru un nou standard DVD



Se pare că următorul standard DVD ce va permite capacități superioare de stocare tehnologiei actuale va fi Blu-ray. Noul format a mai acaparat doi mari susținători: DELL și Hewlett-Packard. Astfel, numărul total de companii care susțin Blu-ray a ajuns la 10. Printre susținătorii tehnologiei îi amintim pe Hitachi, LG Electronics, Philips Electronics, Sony și Thomson. Concurentul lui Blu-ray este o tehnologie care a fost dezvoltată de NEC și Toshiba. Primul format BD-ROM proiectat în colaborare cu cei mai mari producători de la Hollywood este așteptat pe piață la începutul acestui an, urmând ca primele produse să apară la sfârșitul anului 2005.



www.blu-ray.com

STEEL GAMING GLOVE - GG3

Mănușă pentru gameri





SteelPad este un producător de accesorii pentru îmbunătățirea experienței jucătorilor înrăiți. Cunoscut peste ocean, SteelPad oferă mouse pad-uri pentru toate tipurile de mouse-uri. Unul dintre produsele recente este Steel Gaming Glove - GG3, o mănușă care, conform declarațiilor producătorului, îmbunătățește contactul dintre mâna jucătorului și mouse. De asemenea, Steel Gaming Glove - GG3 crește confortul în timpul orelor prelungite de activitate în fața calculatorului. Deocamdată acest produs este oferit doar în versiunea pentru dreptaci.

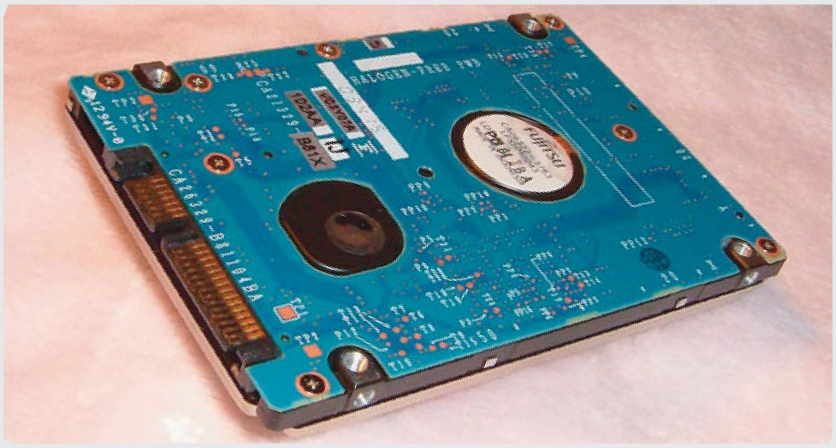
www.steelpad.com

FUJITSU MHT20XXBH

Primul harddisk Serial ATA de 2.5"

Primul harddisk Serial ATA de 2.5" pentru notebook-uri a fost produs de Fujitsu. Seria MHT20xxBH va cuprinde membri cu capacități de până la 80GB. Viteza de rotație a acestor harddisk-uri va fi de 5.400rpm. Densitatea platanelor este de 10.7Gb/cm². Primele exemplare vor fi disponibile în luna aprilie a anului curent.

www.fujitsu.com



Pe scurt

Athlon 64 3400+
AMD a anunțat apariția a noi procesoare pe 64 biți din familia Athlon 64, și anume Athlon 64 3400+ și Mobile Athlon 64 2800+, 3000+ și 3200+. Athlon 64 3400+ este destinat calculatoarelor desktop și are o frecvență de funcționare de 2.2GHz, 1MB cache L2 și controller de memorie single channel pe 64 biți. În al doilea trimestru al anului 2004, AMD intenționează să introducă și modelul Athlon 64 3700+.

www.amd.com

Zvonuri confirmate și apoi infirmate
Informația conform căreia ABIT și NVIDIA ar fi încetat orice colaborare din cauza unor neînțelegeri la nivel managerial s-a dovedit a fi falsă, deoarece s-a raportat livrarea primelor sample-uri ale chipset-ului nForce3 250 către producătorul taiwanez. ABIT va introduce totuși în gama sa de produse și plăci video cu chipset-ul ATI Radeon 9600 XT și 9800 XT, precum și unele bazate pe seria Volari de la XGI.

www.abit.com.tw; www.nvidia.com

Intel se luptă cu prețurile
Pentru a face mai accesibilă platforma sa de servere cu procesoare Itanium, Intel a declarat că a demarat procesul de cercetare pentru tehnologii de reducere a costurilor. Se estimează că până în 2007 prețul unui astfel de server nu va fi cu mult mai mare decât cel al unuia bazat pe procesoare Xeon.

www.intel.com

Noua generație de chip-uri grafice de la ATI și NVIDIA
Deși programate pentru a fi lansate în 2003, R420 și NV40 nu au fost încă livrate către producători. Totuși, există surse care confirmă trimiterea primelor sample-uri către integratori. Spre deosebire de generațiile anterioare de chip-uri grafice, despre care se știau detalii, despre R420 și NV40 se știe doar că vor conține suport pentru Pixel Shader 3.0 și Vertex Shader 3.0, ce vor fi incluse în DirectX 9.1.

www.ati.com; www.nvidia.com

Pe scurt

BIOS, înlocuit de EFI
Giganţii Microsoft şi Intel au declarat că au de gând să înlocuiască cât mai curând arhaicul chip BIOS (Basic Input Output System) cu EFI (Extensible Firmware Interface). Reamintim că BIOS-ul este un software ce interfaţează hardware-ul cu sistemul de operare. Noul EFI este gândit să fie uşor extins cu noi funcţii prin update şi a fost deja implementat de Gateway în unul din modelele sale. Pentru ca trecerea la EFI să se facă repede este nevoie şi de suportul celor mai mari producători de BIOS-uri, Phoenix declarând în acest sens că va sprijini EFI în momentul în care el va deveni standard.
www.microsoft.com; www.intel.com; www.phoenix.com

Benchmark pentru smartphone-uri
Binecunoscutul producător de benchmark-uri, Future Mark, a anunţat începerea proiectului de realizare a unui benchmark pentru smartphone-urile dotate cu sistemul de operare Symbian OS. Data de lansare a acestui benchmark este plănuită în al doilea trimestru al acestui an. Programul va rula unele scene OpenGL ES, precum şi programe specifice de sincronizare a bazei de date cu adrese de e-mail sau a calendarului.
www.futuremark.com

Unităţi optice silenţioase
Se pare că ASUS a rezolvat una din marile probleme cu care se confruntă unităţile optice moderne: zgomotul produs în timpul funcţionării. Recent, ASUS a anunţat noi produse care încorporează tehnologii speciale de reducere a zgomotului. CD-ROM-ul CD-S520/A4 52x şi CD-RW-ul CRW-5232AS fac parte din seria Quie Track şi emit în timpul funcţionării un zgomot de 39dB, faţă de cei 50dB ai unei unităţi tipice. Tehnologiile implementate în produsele din seria Quie Track sunt Airflow Field Modification (AFFM), Double Dynamic Suspension System II (DDSSII) şi Smart Speed.
www.asus.com

Kit-uri Corsair de 2GB
Pentru a veni în sprijinul celor cu nevoi exagerate de memorie RAM pentru procesorul lor Athlon FX, Corsair a lansat recent kit-urile de memorie registered de 2GB. TwinX2048RE-3200 funcţionează la 400MHz cu setările CL3-3-3-8. Fiecare modul este format din 18 module de 512Mb şi este disponibil cu radiator negru sau argintiu.
www.corsair-memory.com

MEGA 180 ŞI MEGA 865

Extinderea liniei MEGAPC



Linia de produse barebone MSI a fost lansată cu aproximativ un an în urmă, oferta nefiind prea bogată. Pentru a remedia această situaţie, MSI a lansat la începutul acestui an MEGA 180 şi MEGA 865. Aceste noi produse aduc suport pentru procesoarele Pentium 4 cu FSB la 800MHz şi pentru procesoarele AMD Athlon XP. MEGA 865 are la bază chipset-ul Intel 865G, oferind, aşadar, grafică integrată, iar MEGA 180 este construit în jurul chipset-ului nForce2. Southbridge-ul lui MEGA 180 are controller audio Soundstorm ce oferă decodare Dolby Digital. De asemenea, conform declaraţiilor MSI, cele două barebone-uri au controller compatibil Wireless 802.11b integrat. Layout-ul celor două produse a fost modernizat pentru a întineri seria MEGAPC.
www.msi.com.tw

WESTERN DIGITAL DUAL OPTION MEDIA CENTER

Harddisk extern dotat cu Card Reader



Cea mai nouă şi în acelaşi timp neobişnuită funcţie care a fost adăugată harddisk-urilor externe a fost concepută şi implementată de Western Digital, care a introdus seria de produse Dual Option Media Center. Harddisk-urile externe din această serie sunt dotate cu Memory Card Reader 8-in-1 şi funcţionează ca HUB USB 2.0. De asemenea, a mai fost adăugată funcţia de back-up automat al informaţiei din PC-ul la care Dual Option Media Center este conectat. Noile harddisk-uri vor fi oferite în versiuni de 120GB, 160GB, 200GB şi 250GB, varianta de vârf având un preţ de achiziţie de 399$.
www.westerndigital.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" - 49

"Potul" 49 - Philips - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din numărul 49 XtremPC au fost oferite de partenerii Twister şi au constat în: un monitor LCD Philips 150S4FB, un DVD Writer Philips DVDRW416K/30, un sistem audio Philips A2-610 şi cinci camere web Philips PCVC820K. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe 4 ianuarie 2004 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul unuia din magazinele Twister.
Câştigătorii sunt:
1. LCD Philips 150S4FB - Enciu Alexandru din Roman;
2. DVD Writer Philips DVDRW416K/30 - Dascălu Cosmin din Satu Mare;
3. Sistem audio Philips A2-610 - Becheru Leonard din Turnu Severin;
4. Cameră web Philips PCVC820K - Anghel Ioana Maria din Râmnicu Vâlcea;
5. Cameră web Philips PCVC820K - Oancea Daniel din Ploieşti;
6. Cameră web Philips PCVC820K - Gheorghe Liviu din Brăila;
7. Cameră web Philips PCVC820K - Voloagă Vasile din Iaşi;
8. Cameră web Philips PCVC820K - Marcu Andrei din Târgovişte.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

VIA ESTHER

IBM produce pentru VIA

După ce NVIDIA, Microsoft și Nintendo au anunțat pe rând înțelegeri cu producătorul IBM în privința viitoarelor chip-uri și console, este rândul VIA să anunțe că următoarele procesoare Esther ce vor vedea lumina zilei în a doua jumătate a anului 2004 vor fi produse tot de IBM. Noile procesoare vor atinge o frecvență de funcționare de 2GHz, conform declarațiilor VIA, și nu vor pune probleme din punctul de vedere al căldurii disipate.

www.ibm.com;
ww.via.com.tw

Pe scurt

AMD a supraestimat vânzările

Conform firmei de cercetare a pieței Smith Barney, AMD a reușit să comercializeze în ultimul trimestru al anului 2003 170.000 de procesoare pe 64 biți. Estimarea AMD pentru această perioadă era de 300.000. Supraestimarea poate fi pusă pe seama dorinței de a arăta succesul imediat pe piață pe care îl are noua tehnologie. Pentru 2004 se estimează că AMD va vinde peste 9 milioane de procesoare pe 64 biți.

www.amd.com

LACIE BIGGER DISK

Harddisk de 1TB



Numărul celor care sunt permanent nesatisfăcuți de capacitatea harddisk-urilor externe a scăzut odată cu lansarea lui Bigger Disk de către Lacie. Acest drive are o capacitate de stocare de 1TB, sau, pentru un impact mai mare, de 1.000GB. Totul, într-un volum de 173x88x268mm și o greutate de 5kg. Conectarea la PC se poate face prin Firewire 400, Firewire 800 sau USB 2.0. Timpul de acces specificat de producător este de 10ms, buffer-ul intern de 8MB, iar platanele se învârt cu o viteză de 7.200rpm. Dacă vă întrebați ce puteți face cu Bigger Disk, Lacie vă oferă câteva idei: puteți stoca doi ani de muzică sau o lună de video MPEG-2. Prețul este de 1.2$/GB.

www.lacie.com

EM440 ȘI EM4000

Plăci video EPoX

Deși în ultimele 12 luni NVIDIA nu a reușit să-și îmbunătățească cota de piață sau că crească numărul de parteneri, există totuși excepții notabile, de amintit fiind EPoX. Cunoscutul producător de plăci de bază a anunțat la începutul acestui an că va oferi o serie de produse bazate pe chipset-uri NVIDIA, ce va include și produse low end cum sunt GeForce4 MX440 și MX4000, precum și vârful de gamă GeForce FX 5950 Ultra. Până în acest moment EPoX avea în gama sa de produse doar plăci de bază, barebone-uri, calculatoare industriale și dispozitive Bluetooth.

www.epox.com.tw



Pe scurt

Tehnici antivirus implementate în procesoare

Precum se ştie, cea mai mare parte a găurilor de securitate din produsele Microsoft se datorează exploatării erorilor de tipul "buffer-overflow". Viitorul Service Pack 2 pentru Windows XP va oferi mai multe facilităţi de protecţie la erorile de acest tip. Una dintre ele se numeşte Execution Protection şi constă în nepermiterea execuţiei codului în cazul întâlnirii unei astfel de erori. Interesant de semnalat este faptul că Execution Protection este implementată la nivel hardware în procesoarele AMD pe 64 biţi şi că această protecţie va fi activată odată cu apariţia Service Pack 2. Intel nu a făcut publică încă intenţia de a integra o astfel de protecţie în viitoarele sale procesoare.

www.amd.com;
www.microsoft.com

Un nou competitor pe piaţa memoriilor Flash

Cel mai mare producător de memorii DRAM din Europa, Infineon, a lansat primele sale chip-uri de memorie NAND flash fabricate în tehnologia TwinFlash. Comparativ cu celelalte tehnologii, TwinFlash permite obţinerea unei dimensiuni a pastilei de siliciu cu 40% mai mică. Chip-urile de 512Mb sunt oferite în format TSOP şi sunt destinate folosirii în SD-MMC-uri, Compact-Flash-Cards, PDA-uri şi camere digitale.

www.infineon.com

PCI Express şi DDR-II, în primul trimestru al acestui an

Primul chipset ce va încorpora noile tehnologii anunţate anul acesta, PCI Express şi DDR-II, va fi livrat de VIA în cantităţi mari în acest trimestru. VIA foloseşte o strategie foarte agresivă în ceea ce priveşte viitoarele sale chipset-uri. În această strategie este inclus şi PT890 ce permite setarea memoriei şi FSB-ului asincron. Varianta pentru Socket 754 se va numi KT890 şi va apărea la scurt timp după PT890.

www.via.com.tw

Kodak renunţă la fotografia analogică

Producătorul de camere foto Kodak a anunţat că va renunţa la livrarea de aparate analogice în Statele Unite, Canada şi Europa de Est. Această mişcare se datorează creşterii vânzărilor în segmentul produselor digitale în defavoarea celor analogice. Kodak demonstrează astfel că poate ţine pasul cu tendinţele actuale.

www.kodak.com

TERRATEC MYSTIFY

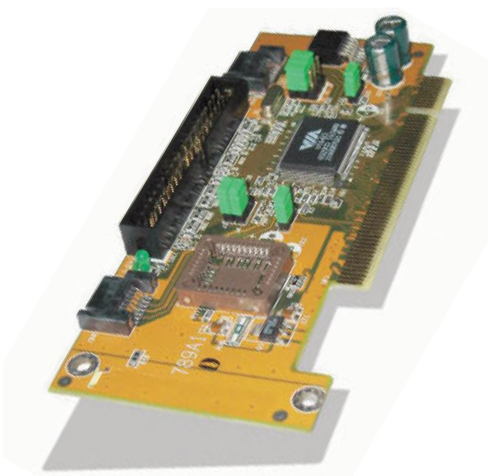
Încă un aliat ATI

Producătorul canadian ATI a reuşit să îşi mai facă un aliat în persoana companiei Terratec, care a anunţat că din luna ianuarie va oferi produse din linia Mystify cu chip-uri ATI Radeon 9800 XT, 9600 XT şi 9200 SE. Terratec a declarat că va continua să ofere produse bazate pe chipset-uri NVIDIA. După Creative Technology Europe, Terratec este cel mai nou producător european ce se alătură lui ATI.

www.terratec.de

VIA VT6421

Controller Serial ATA RAID de la VIA



Pentru a creşte flexibilitatea soluţiilor de stocare, VIA a lansat un controller Serial ATA RAID cu două porturi ce pot fi conectate în mod RAID 0,1 şi JBOD. De asemenea, mai este oferit şi un canal IDE pentru compatibilitatea cu mai vechea interfaţă Parallel ATA. VIA VT6421 suportă memorie externă Flash sau EEPROM pentru încorporarea în BIOS de funcţii suplimentare. VIA VT6421 este oferit în format single chip cu 128 pini PQFP şi cu dimensiunea de 14x20mm.

www.via.com.tw

VIA PC BOTS

PC-uri cu faţă de robot

Unul dintre domeniile în care calculatoarele au un rol crucial este cel al roboticii. Micşorarea dimensiunilor componentelor permite un design flexibil, posibilităţile de conectare şi consumul redus de putere fiind cerinţe de bază pentru dezvoltarea ulterioară a domeniului roboticii. VIA este liderul mondial în ceea ce priveşte platformele de mici dimensiuni. Momentan, cel mai important produs din această categorie este VIA EPIA Mini-ITX, urmând ca în curând să fie introdusă platforma VIA Nano-ITX. Noua platformă va fi ideală pentru designul PC Boţilor, nişte calculatoare dotate cu funcţii specifice roboţilor. VIA urmăreşte să grăbească apariţia PC Boţilor pe piaţă prin dezvoltarea de platforme cu consum redus de energie şi prin întărirea legăturilor cu comunitatea dezvoltatorilor.

www.via.com.tw



IPOD MINI

Apple miniaturizează



Apple a lansat o nouă versiune a popularului său player mp3, iPOD. Noua versiune se diferenţiază semnificativ de celelalte prin dimensiunile reduse, capacitatea de stocare fiind şi ea redusă la 4GB. Odată cu lansarea lui iPOD Mini, a fost scoasă de pe piaţă varianta iPOD de 10GB. iPOD Mini este oferit în cinci variante coloristice, la un preţ de circa 249$. Toate funcţiile lui iPOD se regăsesc şi la iPOD Mini.

www.apple.com

ATI FIRE GL X2-256T

Îmbunătăţirea liniei de produse profesionale



Conform tradiţiei ATI, după lansarea unui produs pentru piaţa desktop, la scurt timp, este lansată şi o versiune îmbunătăţită pentru segmentul graficii profesionale. Fire GL X2-256t are ca nucleu chip-ul R360 din plăcile Radeon 9800 XT. Performanţa lui Fire GL X2-256t este mai bună decât cea a versiunii Fire GL X2-256 cu nucleu Radeon 9800 Pro, preţul fiind şi el o surpriză: 899$, cu 100$ mai scăzut decât cel al topului de gamă anterior. Fire GL X2-256t vine cu doi conectori DVI şi cu certificare ISV pentru aplicaţii profesionale ca 3dsmax, SolidWorks, MicroStation, Maya şi Softimage XSI.

www.ati.com

GIGAWORKS S750 ŞI DDTS-100

Noi produse Creative

Producătorul de echipament multimedia pentru PC, Creative, a lansat două produse pentru îmbunătăţirea experienţei sonore cu PC-ul. Este vorba de sistemul de boxe 7.1 GigaWorks S750 şi decodorul extern DDTS-100. Puterea totală a lui GigaWorks S750 este de 700W (210W subwoofer şi câte 70W pentru cele şapte canale). GigaWorks S750 are certificare THX, cei şapte sateliţi pot fi montaţi pe perete şi au difuzoare cu două căi, tweeter-ele pentru frecvenţe ridicate fiind confecţionate din titan. Controlul sistemului se face fie prin intermediul unui dispozitiv de control cu fir, fie printr-o telecomandă. Valoarea SNR specificată de producător este de 99dB. DDTS-100 este un decodor extern capabil să trimită semnal Dolby Digital EX, Dolby Pro Logic II, DTS-ES şi DTS-Neo: 6 pentru 6.1 canale. Controlul se face printr-o telecomandă fără fir. Preţul aproximativ pentru GigaWorks S750 este de 500$, iar pentru DDTS-100 de 150$.





www.creative.com

Pe scurt

Chipset-uri VIA pentru Pentium M

VIA intenţionează să îşi facă intrarea pe piaţa chipset-urilor pentru Pentium M prin lansarea lui PN800 şi PN880, care vor suporta procesoare cu frecvenţe de bus de 400, 533 şi chiar 800MHz. Singura diferenţă între cele două chipset-uri constă în controller-ul de memorie: single channel pentru PN800 şi dual channel pentru PN880. În rest, cele două chipset-uri vor avea grafică integrată, UniChrome 2, TV-Our şi decoder MPEG-2. Singurul lucru care nu place în configuraţia acestor chipset-uri este lipsa unei interfeţe AGP, ce împiedică atingerea de performanţe la nivelul concurenţei în aplicaţiile 3D, prin conectarea la un chip Mobility Radeon.

www.via.com.tw

Firmware care face minuni

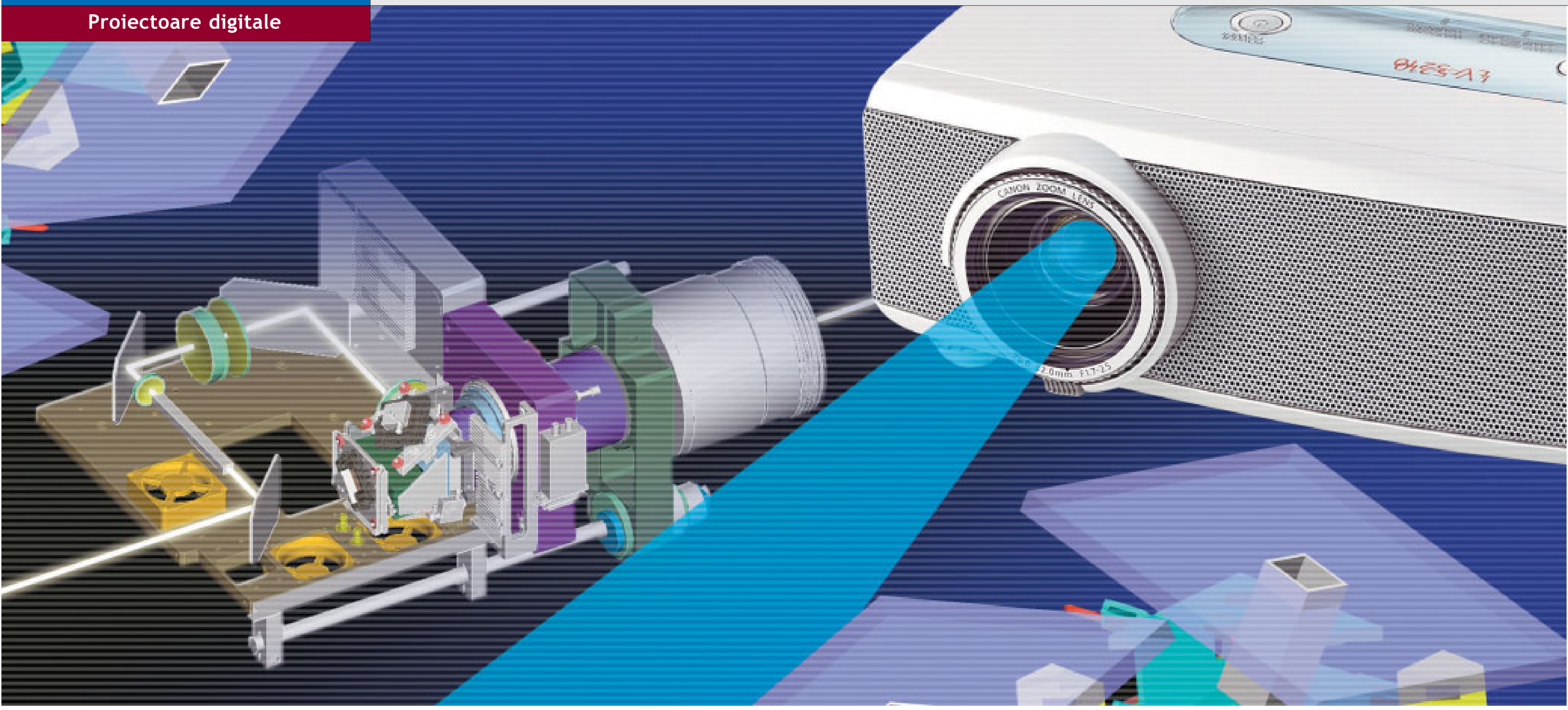
Printr-un simplu update de Firmware, unităţile DVD-Writer Sony DRU-530A şi DRX-530UL vor putea inscripţiona DVD-R la 8X şi DVD-RW la 4X, dublu faţă de specificaţiile iniţiale.

www.sony.com

Un GeForce FX 5950 Ultra mai rapid

GV-N595U-Grand Touring este cea mai nouă placă video Gigabyte. Ea implementează chip-ul grafic GeForce FX 5950 Ultra, însă cu unele modificări faţă de specificaţiile NVIDIA: procesorul funcţionează la 520MHz, cu 45MHz mai mult, memoria fiind tactată la valoarea standard de 950MHz.

www.gigabyte.com.tw



PROIECTOARE DIGITALE

CINEMA LA TINE ACASA

Proiectoarele digitale sunt foarte atractive pentru realizarea unui mic cinema în propria casă şi sunt indispensabile pentru orice prezentare sau conferinţă.

UN PROIECTOR DIGITAL ESTE ÎN esenţă un dispozitiv format dintr-o sursă de lumină, un sistem optic şi o parte electronică ce are drept scop proiectarea de imagini preluate de pe un computer (sau alt echipament video) pe un ecran de dimensiuni mari. Proiectoarele digitale se diferenţiază prin rezoluţie, performanţe şi dotări. Conectarea la computer se face prin intermediul plăcii video. Unele proiectoare mai performante folosesc o conexiune USB pentru controlul funcţiilor cu ajutorul software-ului instalat pe calculator.

Nu numai mediul de afaceri profită de aceste dispozitive, ci chiar şi utilizatorii obişnuiţi doresc să aibă acasă un proiector digital, deoarece experienţa de a viziona un film la cinema nu poate fi recreată cu ajutorul unui monitor sau televizor, chiar dacă acestea au o diagonală foarte mare. Însă un proiector digital poate schimba total lucrurile.

Preţul foarte mare al proiectoarelor digitale nu ne permite să greşim atunci când ne alegem un anumit model. Din această cauză trebuie să ştim cât mai multe despre aceste aparate şi să studiem cu atenţie atât oferta existentă pe piaţă cât şi nevoile noastre reale.

FORMAT 16:9 SAU 4:3?

Formatul imaginii se referă la raportul dintre lungimea şi lăţimea imaginii proiectate. Sunt două formate principale: 16:9 şi 4:3, dar să nu vă miraţi dacă filmele de pe unele DVD-uri au alt format. Formatul 16:9 înseamnă că fiecărui grup de 16 unităţi din lungime îi corespunde un grup de nouă unităţi din lăţime. În mod similar este pentru formatul 4:3. Televizoarele au în general formatul 4:3. Atunci când dorim să cumpărăm un proiector trebuie să ştim foarte bine de ce format al imaginii avem nevoie: 16:9 sau 4:3. Proiectoarele digitale şi ecranele de proiecţie sunt în aceste două formate: 16:9 sau 4:3. Dacă vizionaţi un material în format 16:9 pe un proiector nativ 4:3 marginile de sus şi de jos vor fi negre, iar aspectul este foarte deranjant pentru un spectator exigent. Poate chiar mai supărătoare este urmărirea unui material 4:3 pe un proiector nativ 16:9, deoarece marginile negre laterale (destul de mari) amintesc mai mult de televizor decât de o experienţă la cinema. Una din soluţiile oferite de producători pentru rezolvarea acestui tip de incompatibilităţi este deformarea imaginii, însă nu este deloc plăcut să vezi un film în care personajele sunt foarte alungite sau foarte lăţite.

Formatul nativ al proiectoarelor este cea mai importantă caracteristică pe care trebuie să o stabilim înainte de a începe căutarea modelului cel mai potrivit.

REZOLUŢIA NATIVĂ

O altă caracteristică importantă a proiectoarelor digitale este rezoluţia nativă. Această caracteristică reprezintă numărul de





pixeli folosiți pentru realizarea proiecției pe ecran. Cu cât rezoluția nativă este mai mare, cu atât imaginea proiectată va conține mai multe detalii. Similar cu cazul aparatelor foto digitale, și prețul proiectoarelor crește odată cu rezoluția. Din acest motiv va trebui să analizați scopul în care va fi folosit proiectorul, pentru a determina cu exactitate rezoluția optimă de care aveți nevoie.

Pe piața proiectoarelor digitale sunt disponibile patru principale rezoluții native: SVGA (800x600), XGA (1024x768), SXGA (1280x1024) și UXGA (1600x1200).

SVGA este cea mai răspândită rezoluție datorită prețului foarte atractiv. Imaginea este bună, însă detaliile nu sunt foarte bine reprezentate. Pentru prezentările de tip PowerPoint este o rezoluție potrivită.

XGA este o rezoluție care ridică puțin prețul, însă devine tot mai căutată, mai ales de cei care au nevoie de prezentări ce conțin tabele sau scris cu dimensiuni mici.

SXGA ridică în mod sensibil prețul, iar proiectoarele care folosesc această rezoluție sunt utilizate în special pentru prezentări tehnice ce au nevoie de o reprezentare foarte exactă a detaliilor de finețe.

UXGA este o rezoluție foarte rar întâlnită din cauza prețului foarte mare. Proiectoarele care au rezoluție nativă UXGA sunt întâlnite în general doar în laboratoarele de cercetare ce au nevoie de o reprezentare foarte exactă a detaliilor.

LUMINOZITATEA

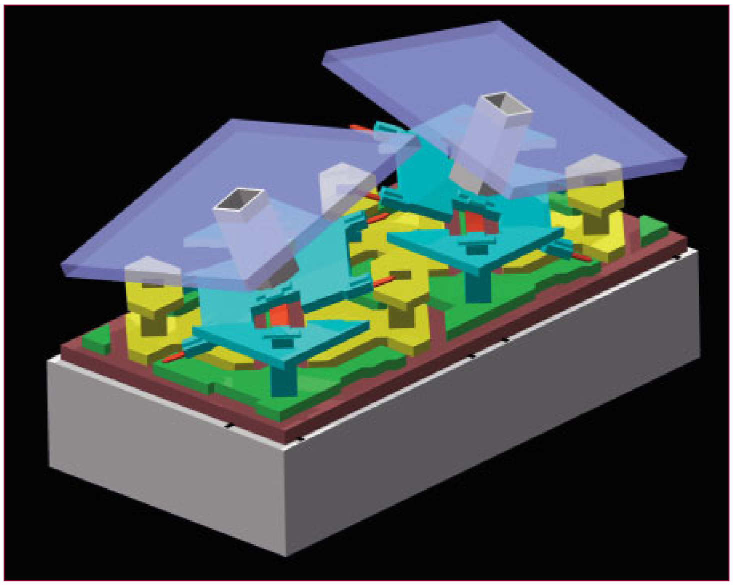
Luminozitatea mare a proiectorului digital permite o vizionare de calitate indiferent de condițiile de iluminare ambientală. Cele care oferă o valoare de până în 1.000 de lumeni sunt încadrate în categoria "entry-level" și sunt cele mai folosite pentru prezentările obișnuite. Proiectoarele ce au între 1.000 și 2.000 de lumeni oferă cel mai bun raport performanță/preț și

LAMPA - INIMA PROIECTOARELOR DIGITALE

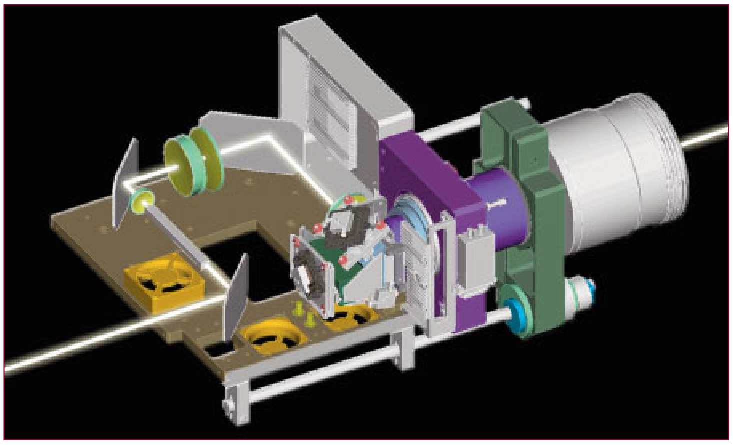
Se poate spune că lampa reprezintă inima proiectoarelor digitale. Atunci când dorim să cumpărăm un proiector digital trebuie să ne interesăm în primul rând ce valoare a specificat producătorul în dreptul rubricii "durată de viață". Aceasta depinde de tipul de tehnologie folosit și este de obicei între 1.000 și 4.000 de ore. Pentru a înțelege mai bine cât de important este acest aspect, trebuie să știți că prețul unei lămpi pentru proiectoare digitale este în jur de 500$.

În practică se întâmplă frecvent ca durata de viață a lămpii să fie mai mică decât cea specificată de producător, din cauza condițiilor de mediu și a modului de lucru. Dacă aerul din incinta de proiectare conține particule de praf sau alte impurități sau timpul zilnic de folosire a proiectorului digital este de peste 5-6 ore, atunci nu trebuie să ne mirăm că durata de viață a lămpii scade în mod evident. Chiar și supraîncălzirea proiectorului (prin folosirea excesivă sau prin obturarea căilor de aerisire sau a ventilatorului) are o influență negativă asupra lămpii.

Lămpile pot fi pe bază de halogen sau cu halogenură de metal, care pot funcționa o perioadă mai îndelungată. Lămpile de tip UHP (Ultra High Pressure) sunt recomandate pentru consumul redus de energie și durata mare de funcționare.



➲ Două microoglinzi pe un DMD, fiecare funcţionând independent.



➲ Se poate observa cât de simplu este interiorul unui proiector DLP.

sunt folosite în săli ce nu dispun de condiţii ideale de proiectare (din punctul de vedere al iluminării). În intervalul dintre 2.000 şi 3.000 de lumeni găsim proiectoarele din clasa "performanţă". Acestea sunt folosite pentru prezentări în săli mari, cu o audienţă numeroasă.

PROCESARE DIGITALĂ A LUMINII

Cele mai multe proiectoare digitale sunt de tipul DLP. Digital Light Processing (DLP) este denumirea comercială a unei tehnologii (destinate proiectoarelor digitale) inventate de Larry Hornbeck de la Texas Instruments. Tehnologia are la bază un număr foarte mare de microoglinzi (până la 1.3 milioane) amplasate pe un dispozitiv numit DMD – Digital Micromirror Device. Fiecare microoglindă corespunde unui pixel în imaginea proiectată. Coordonate cu un semnal digital, o lampă şi lentile de proiecţie, aceste microoglinzi pot reproduce imagini cu o fidelitate foarte mare. Un semnal digital activează un electrod foarte mic amplasat sub fiecare microlentilă. Cu ajutorul acestor electrozi fiecare microoglindă poate fi rotită foarte rapid cu până la 20 de grade. Când microoglinda este rotită înspre direcţia în care se află lampa, va rezulta un pixel alb pe ecran. Atunci când microlentila este înclinată în sens invers, lumina de la lampă nu mai ajunge la suprafaţa microlentilei, astfel încât va rezulta un pixel negru pe ecranul de proiecţie. Este interesant de ştiut că o microlentilă se poate roti de mii de ori pe secundă. Prin varierea duratei în care lentila reflectă sau nu lumina se obţin 1.024 tonalităţi de gri.

Pentru a obţine imagine color, între lampă şi DMD este amplasat un filtru ce conţine culorile albastru, verde şi roşu. Acest filtru este sub forma unui disc rotativ şi transmite succesiv cele trei culori pe microoglinzi. Prin această metodă se pot obţine pe ecranul de proiecţie până la 16 milioane de culori.

Proiectoarele digitale conţin un singur DMD, însă pentru proiectoarele folosite în cinema sunt utilizate trei DMD, fiecare dintre ele primind o singură culoare de la lampă (albastru, verde şi roşu). Dacă sunteţi interesaţi să aflaţi mai multe detalii despre această tehnologie accesaţi adresa www.dlp.com. Acolo veţi găsi un demo foarte interesant care explică, prin intermediul animaţiilor flash, cum funcţionează un proiector DLP.

CONCLUZIE

În alegerea unui proiector este recomandat să ţinem cont de formatul nativ al imaginii, rezoluţie, luminozitate, portabilitate, durata de viaţă a lămpii şi dotări. În sfera business un proiector digital a devenit o necesitate deoarece o prezentare sau o conferinţă fără susţinerea unui astfel de echipament este mai greu de înţeles şi mult mai plictisitoare.

Liviu Marica

DICŢIONAR

ABERAŢIE CROMATICĂ
Efect cromatic nedorit cauzat de sistemul optic de lentile.

ANSI LUMENS
Este o măsură standard de măsurare a cantităţii de lumină emisă de proiectoarele digitale. Chiar dacă este unul dintre principalele criterii de diferenţiere a proiectoarelor, este bine să ştiţi că efectul final depinde de mai mulţi factori, printre care tipul lămpii, rata de contrast şi tipul de tehnologie folosit.

AUTO BALANCE
Sistem de detectare a erorilor în raportul de culori. Prin această tehnologie se şi corectează automat nivelul de roşu sau albastru.

BACKLIT
Termenul se referă la iluminarea panoului de comandă al proiectoarelor sau al telecomenzii. Atunci când proiectarea are loc în condiţii de iluminare 0, această dotare este foarte importantă. Totuşi, în cazul proiectoarelor puternice, care pot oferi o vizionare de calitate chiar şi cu luminile aprinse, această facilitate îşi pierde semnificativ din importanţă.

CARRY-ON CASE
Geanta de transport a proiectorului trebuie să îndeplinească condiţiile de dimensiune pentru a putea fi transportată cu avionul pe post de "bagaj de mână". Dacă aceste condiţii de dimensiune nu sunt îndeplinite, proiectorul va trebui transportat în cala avionului, situaţie în care poate suferi defecţiuni cauzate de o manipulare necorespunzătoare.

CORECŢIE KEYSTONE
Fenomenul Keystone apare atunci când proiectorul nu este perpendicular pe suprafaţa de proiecţie şi se manifestă prin deformarea imaginii. Pentru a corecta aspectul final al imaginii, proiectoarele pot folosi sisteme de corecţie optice, mecanice sau digitale.

DIMENSIUNE MAXIMĂ A IMAGINII
Cea mai mare imagine ce poate fi realizată de un proiector. Această valoare depinde în general de sistemul optic al proiectorului.

DISTANŢĂ FOCALĂ
Termen optic care reprezintă distanţa dintre centrul lentilei şi imaginea formată de aceasta.

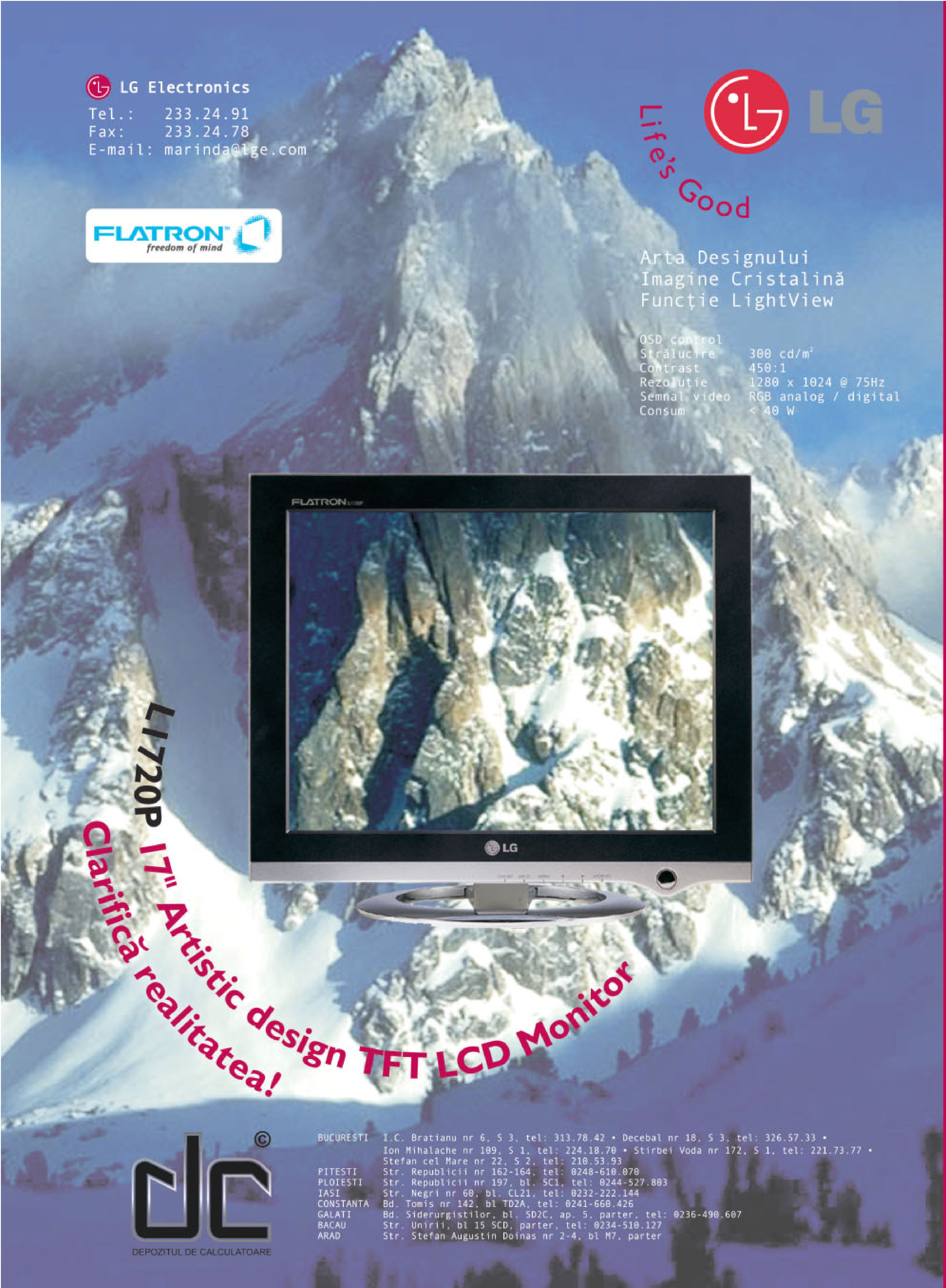
ECRAN HIGH GAIN
Ecran de proiecţie ce are un strat (realizat din diverse materiale speciale) capabil să colecteze şi să reflecte eficient lumina. Aceste ecrane ajută în creşterea luminanţei comparativ cu proiecţia pe un zid alb sau pe un ecran obişnuit.

LENTILE DE ZOOM
Lentile cu distanţă focală variabilă ce permit redimensionarea imaginii proiectate fără a fi nevoie de mutarea echipamentului mai aproape sau mai departe de ecran.

PROIECTOR BACK ROOM
Proiector care dispune de lentile speciale ce-i permit proiectarea imaginii la distanţe mari. Acest tip de proiector poate fi amplasat diametral opus faţă de ecranul de proiecţie. Astfel de proiectoare sunt folosite de obicei în cinematografie.

RATĂ DE CONTRAST
Reprezintă raportul dintre alb şi negru. Valorile mai mari ale contrastului arată capacitatea proiectorului digital de a oferi o vizionare de calitate chiar în cazul în care camera este luminată.

STRAT OPTIC ANTIREFLEX
Lentilele de calitate sunt acoperite din fabricaţie cu un material special care minimalizează reflexia luminii emise de lampă. Prin această metodă se poate obţine o creştere a luminescenţei cu mai mult de 15%.


LG Electronics
Tel.: 233.24.91
Fax: 233.24.78
E-mail: marinda@lge.com
FLATRON
freedom of mind
LG
Life's Good
Arta Designului
Imagine Cristalină
Funcție LightView
OSD control
Strălucire 300 cd/m²
Contrast 450:1
Rezoluție 1280 x 1024 @ 75Hz
Semnal video RGB analog / digital
Consum < 40 W
FLATRON
LG
L1720P 17" Artistic design TFT LCD Monitor
Clarifică realitatea!
DC
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
BUCURESTI I.C. Bratianu nr 6, S 3, tel: 313.78.42 • Decebal nr 18, S 3, tel: 326.57.33 •
Ion Mihalache nr 109, S 1, tel: 224.18.70 • Stirbei Voda nr 172, S 1, tel: 221.73.77 •
Stefan cel Mare nr 22, S 2, tel: 210.53.93
PITESTI Str. Republicii nr 162-164, tel: 0248-610.070
PLOIESTI Str. Republicii nr 197, bl. SC1, tel: 0244-527.803
IASI Str. Negri nr 60, bl. CL21, tel: 0232-222.144
CONSTANTA Bd. Tomis nr 142, bl TD2A, tel: 0241-660.426
GALATI Bd. Siderurgistilor, bl. SD2C, ap. 5, parter, tel: 0236-490.607
BACAU Str. Unirii, bl 15 SCD, parter, tel: 0234-510.127
ARAD Str. Stefan Augustin Doinas nr 2-4, bl M7, parter



FURTUNA MUZICALA

2 + 1 = 3XCELENT

Într-o lume în care sistemele audio pentru PC au mai mult de cinci sateliţi, există încă acea categorie de utilizatori pentru care se justifică achiziţionarea unui sistem 2.1 de calitate.

SISTEMELE AUDIO PENTRU PC AU APĂRUT ODATĂ cu plăcile de sunet şi evoluţia lor a depins de acestea din urmă. În ultimii ani au apărut plăci de sunet care oferă posibilitatea conectării mai multor incinte audio, oferind şi posibilitatea decodării semnalului Dolby Digital, DTS, caracteristice până nu demult sălilor de cinema sau sistemelor home theater. Totuşi, pe piaţa românească cel mai bine vândute sisteme audio sunt cele 2.1, lucru care ne-a îndemnat să facem un test al ofertei actuale.

CE PARAMETRI CARACTERIZEAZĂ UN SISTEM AUDIO?

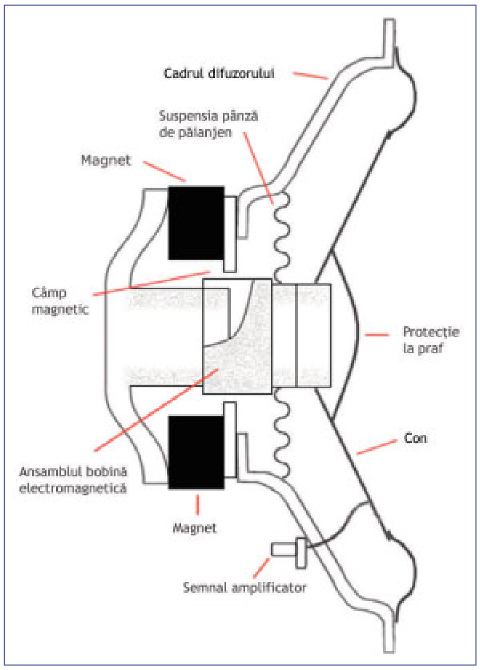
Cel mai important parametru al unui sistem audio pe care ar trebui să îl luăm în seamă îl constituie nivelul sonor maxim, exprimat în dB SPL, pe care îl poate atinge sunetul produs de difuzoare. Acesta caracterizează cel mai bine un sistem audio, deoarece defineşte nivelul maxim pe care îl atinge presiunea sunetului emis de sistemul audio.

Totuşi, din lipsă de informare, cel mai urmărit parametru este puterea RMS a amplificatorului sistemului. Acesta nu reprezintă însă o certificare a calităţii sunetului produs de sistem. Pentru a afla ceea ce putem auzi de la un sistem audio, trebuie să cunoaştem şi parametrii difuzorului şi, nu în ultimul rând, trebuie să ascultăm sistemul înainte de achiziţionare. Alţi parametri ce influenţează calitatea sunetului sunt răspunsul în frecvenţă şi sensibilitatea difuzoarelor. Un răspuns în frecvenţă bun este capacitatea sistemului de a produce o undă sonoră puternică indiferent de frecvenţa sunetului. Un sistem cu un răspuns în frecvenţă slab are anumite plaje de frecvenţe care sunt foarte slab redate sau chiar lipsesc. Răspunsul în frecvenţă se poate măsura cu programe şi instrumente speciale. Rezultatul obţinut este o diagramă ce variază în funcţie de sample-ul audio folosit pentru testare.

Sensibilitatea este capacitatea difuzorului de a varia brusc frecvenţa undei sonore, fără a influenţa calitatea sunetului. Această valoare se măsoară în dB. Cu cât sensibilitatea are o valoare mai mare, cu atât este mai capabil difuzorul să redea sunete cu variaţii bruşte ale frecvenţei.

CUM FUNCŢIONEAZĂ UN DIFUZOR?

Fie că este vorba de frecvenţe înalte sau joase, acestea sunt produse de către difuzoare, ce au în esenţă aceeaşi structură la orice sistem audio. Semnalul trimis de placa de sunet ajunge la un amplificator, care de obicei este integrat într-una din boxe, la sistemele audio pentru PC fără subwoofer, sau în acesta, în cazul sistemelor de acest fel. Semnalele pozitive şi negative



➲ Structura clasică a unui difuzor.

DICŢIONAR

AMPLITUDINE - caracteristică a undelor sonore, care defineşte nivelul sunetului la un moment dat.

ASIO (AUDIO STREAM INPUT/OUTPUT) - este un protocol audio de transfer multicanal, dezvoltat de Steinberg, care permite accesul software-ului la canalele suplimentare implementate de plăcile de sunet moderne. Acest lucru este necesar deoarece placa de sunet standard este capabilă să redea doar sunet pe două canale (stereo). ASIO defineşte interfaţa pe care trebuie să o folosească programatorii pentru a crea un driver ASIO pentru hardware.

BASS - undă sonoră de frecvenţă scăzută.

DOLBY - inginerul Ray Dolby a pus bazele Dolby Laboratories, care au dezvoltat în anii '70 tehnologia Dolby Surround de redare a sunetului în filme pe 4 canale. Un pas major a fost făcut de Dolby Digital, care oferea sunet pe 5.1 canale. Această tehnologie şi-a făcut debutul în 1992 cu filmul Batman Returns. Momentan există Dolby Digital EX şi Dolby Pro Logic II, care redau sunetul pe până la 7.1 canale.

DB (DECIBEL) - este o unitate de măsură acustică ce defineşte puterea sunetului pe unitatea de suprafaţă. Un decibel este egal cu a zecea parte dintr-un bell, unitate de măsură definită după Alexander Graham Bell, inventatorul telefonului. 0dB este limita pe care o poate sesiza urechea umană, 40dB este zgomotul dintr-o casă normală, 60dB are o conversaţie, 85dB este nivelul mediu al unei melodii, iar un avion cu reacţie produce aproximativ 150dB.

DTS (DIGITAL THEATER SYSTEM) - un standard de redare a sunetului pe mai multe canale, concurent cu Dolby. DTS foloseşte un algoritm cu rată de compresie mai mică a sunetului, de aici şi calitatea mai bună în teorie.

EAX (ENVIRONMENTAL AUDIO EXTENSIONS) - este un API proprietar Creative, care este o extensie a Direct Sound3D şi care adaugă elemente de poziţionare a sunetului în spaţiul virtual şi efecte menite a mări realismul.

DIRECT SOUND3D - componentă a API-ului Microsoft DirectX, care se ocupă cu redarea sunetului într-un mediu tridimensional.

FIREWIRE - interfaţă de transfer cu o viteză maximă de 800MB/s (produsele tipice sunt dotate cu varianta ce transferă 400MB/s). Este folosită foarte mult în mediul audio/video pentru conectarea surselor de semnal la PC.

FRECVENŢĂ - în acustică se referă la frecvenţa curentului alternativ care, dacă este aplicat unui difuzor, va emite unde sonore în spectrul urechii umane (15Hz-20KHz).

MINIJACK - conector audio stereo analogic, folosit în majoritatea sistemelor audio.

MIDI (MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE) - protocol de playback şi înregistrare destinat sintetizatoarelor digitale, care a fost adaptat pentru PC-uri. El nu înregistrează muzica propriu-zis, ci doar informaţia despre aceasta: note muzicale, tempo, sunetele fiind redate din sample-urile prezentate în wavetable.

MP3 (MPEG-1 AUDIO LAYER-3) - format de compresie a sunetului, devenit standard, care permite obţinerea unui fişier cu o dimensiune de aproximativ 10 ori mai mică decât cea a unui fişier wav, fără a pierde calitatea sunetului.

PMPO (PEAK MUSIC POWER OUTPUT) - unitate de măsură nestandard a puterii maxime a amplificatorului şi a difuzoarelor unui sistem audio. Este folosită de multe ori pentru a induce în eroare cumpărătorul asupra caracteristicilor unui sistem audio.

RCA - este un conector folosit împreună cu cablurile coaxiale, cu precădere în sistemele audio. În ultimul timp se regăseşte şi în PC-uri.

RMS (ROOT MEAN SQUARE) - este o unitate de măsură pentru determinarea curentului sau a voltajului efectiv într-un circuit în curent alternativ. Funcţia undei sinusoidale este ridicată la pătrat, se face media în timp a acestei valori, iar în final se extrage rădăcina pătrată din medie. Pentru o undă sinusoidală valoarea RMS este egală cu 0.707 din valoarea de vârf. Pentru un sistem audio este o valoare care indică puterea amplificatorului.

SATELIŢI - componentele unui sistem audio care redau frecvenţele medii şi înalte.

S/PDIF (SONY/PHILIPS DIGITAL INTERFACE) - este un standard de transfer al informaţiei audio. Principalul avantaj este faptul că nu se mai face conversia din digital în analog, care degradează calitatea semnalului. Cel mai folosit conector este cel RCA, însă mai există ca opţiune şi cablul optic.

SNR (SIGNAL-TO-NOISE RATIO) - este o unitate de măsură a raportului dintre puterea unui semnal şi zgomotul ambiant. SNR-ul este exprimat în dB.

SPL (SOUND PRESSURE LEVEL) - defineşte puterea efectivă a unei unde sonore, aşa cum este ea percepută de urechea umană. Se exprimă în dB.

SUBWOOFER - componenta unui sistem audio care redă undele sonore de frecvenţă scăzută. Foloseşte un difuzor de diametru mare.

THX - este un standard de certificare a calităţii sunetului, dezvoltat de LucasArts, iniţial întâlnit în cinematografe şi sisteme home theater, care în prezent este folosit şi pentru unele sisteme audio pentru PC-uri.

WAV - format de fişier audio creat de Microsoft, ce este folosit de la jocuri până la sunet la calitate CD. Folosit iniţial doar pentru PC-uri, formatul WAV a fost adoptat şi de alte platforme, precum Macintosh.

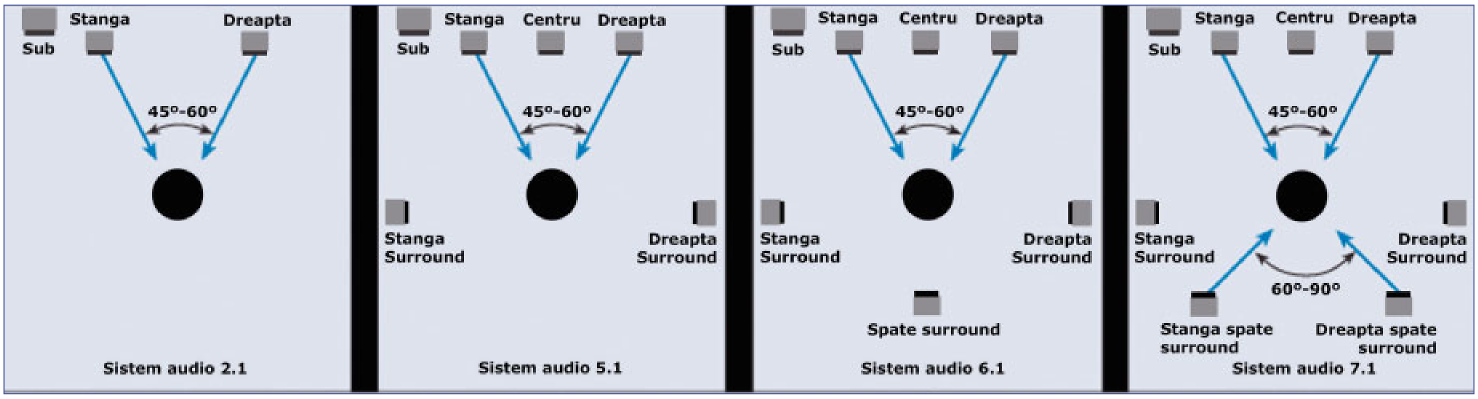
WAVETABLE - este o tabelă cu sample-uri de mici dimensiuni de sunete produse de mai multe instrumente muzicale. Fizic este fie un chip ROM, fie un program software care încarcă în memorie aceste fişiere audio. Sunetele dintr-un wavetable pot fi îmbunătăţite prin aplicarea de efecte precum reverb, chorus etc.

transmise de amplificator corespund undelor sonore şi sunt trimise în conul difuzorului, care este suspendat de partea din spate a difuzorului prin intermediul unui câmp magnetic. Acest câmp este creat de un magnet permanent. Prezenţa semnalului de la amplificator duce la atragerea sau respingerea ansamblului bobinei electromagnetice din vârful conului difuzorului de către magnetul permanent. Conul este prins de marginile difuzorului cu o membrană care prin deplasare creează undele sonore. Ansamblul bobinei electromagnetice este prins de cadrul difuzorului prin intermediul unei reţele de fire în formă de pânză de păianjen.

Folosirea unui magnet cu o densitate mai mare permite utilizarea unui amplificator mai puternic, deoarece difuzorul poate reda un semnal mai puternic fără a introduce distorsiuni. Densitatea gaussiană a magnetului este principala



➲ Cea mai performantă placă de sunet semiprofesională: Creative Audigy2 ZS Platinum Pro



➲ **Exemple de poziţionare a sistemelor audio 2.1, 5.1, 6.1, 7.1, aşa cum sunt ele recomandate de laboratoarele Dolby**

caracteristică a unui difuzor, şi nu puterea amplificatorului, care, dacă este cuplat cu un magnet slab, va produce sunet cu distorsiuni. În multe cazuri, din cauza intenţiei de a produce sisteme de dimensiuni cât mai mici, producătorii sunt nevoiţi să folosească difuzoare mici şi uşoare, calitatea sunetului fiind cea mai afectată în acest caz. Difuzoarele moderne sunt fabricate folosind magneţi din neodymium, bariu şi alte metale cu potenţial magnetic ridicat.

Diametrul membranei difuzorului este cel care redefineşte plaja de frecvenţe pe care acesta le poate reda. Difuzoarele subwoofer-elor au diametrul cel mai mare, frecvenţele redate fiind joase, între câteva zeci şi câteva sute de Hz. Difuzoarele cu diametre foarte mici sunt responsabile de redarea frecvenţelor înalte, iar cele de dimensiuni medii redau cea mai mare plajă de frecvenţe.

POZIŢIONAREA CORECTĂ A SATELIŢILOR ŞI SUBWOOFER-ULUI

Cea mai mare greşeală care poate împiedica un sistem audio să funcţioneze la capacitate maximă este poziţionarea eronată a sateliţilor şi subwoofer-ului. Fie că este vorba de un sistem 2.1, 4.1, 5.1, 6.1 sau 7.1, există considerente comune privind amplasarea componentelor. Subwoofer-ul este componenta-cheie a oricărui sistem audio. Un avantaj de necontestat al acestuia este faptul că undele sonore de frecvenţă joasă produse nu sunt localizate de urechea umană, lucru care permite amplasarea subwoofer-ului în orice poziţie, ascultătorul fiind în continuare capabil să audă sunetul emis. Soluţia universal recomandată de amplasare a subwoofer-ului este pe podea, de preferat în unul din colţurile camerei, deoarece se poate creşte nivelul maxim al sunetului cu aproximativ 6dB.

Sateliţii stânga şi dreapta trebuie plasaţi la nivelul capului ascultătorului, simetric faţă de acesta, la o distanţă între ei de două ori mai mare decât distanţa de la fiecare la capul utilizatorului. Această aşezare permite amplificarea sunetelor stereo din punctul de vedere al percepţiei lor de către ascultător.

SISTEMUL DE TEST

Un sistem audio nu poate produce un sunet de calitate dacă el nu este cuplat la o placă de sunet performantă, de aceea am decis ca pentru testul nostru să folosim cea mai bună placă de sunet semiprofesională a momentului, Creative Audigy2. Această placă ne-a fost oferită de firma Best Computers.

Metodologia de testare a constat atât din teste subiective, cât şi din teste obiective. Testele subiective au constat din audiţia unor melodii din mai multe genuri care solicită în mod diferit sistemul audio. De asemenea, am urmărit comportarea în timpul playback-ului unor filme DVD. Testele obiective s-au făcut prin măsurarea cu ajutorul unui microfon şi al programului True Audio TrueRTA a răspunsului în frecvenţă al subwoofer-ului şi al sateliţilor. Pe durata testului microfonul a fost poziţionat la nivelul ascultătorului şi la aproximativ 50cm de sateliţi, iar subwoofer-ul a fost aşezat pe podea, sub biroul unde au fost efectuate testele.

Am decis să nu testăm sistemele de sunet 2.1 în jocuri, deoarece ele nu sunt destinate acestora, neputând reda spaţialitatea oferită de un sistem 5.1 sau 7.1 cuplat cu EAX-ul oferit de Creative. Acest lucru nu înseamnă că sistemele 2.1 nu pot fi folosite pentru jocuri, singurul avantaj al sistemelor cu mai mult de doi sateliţi fiind crearea unei atmosfere audio mai credibile.

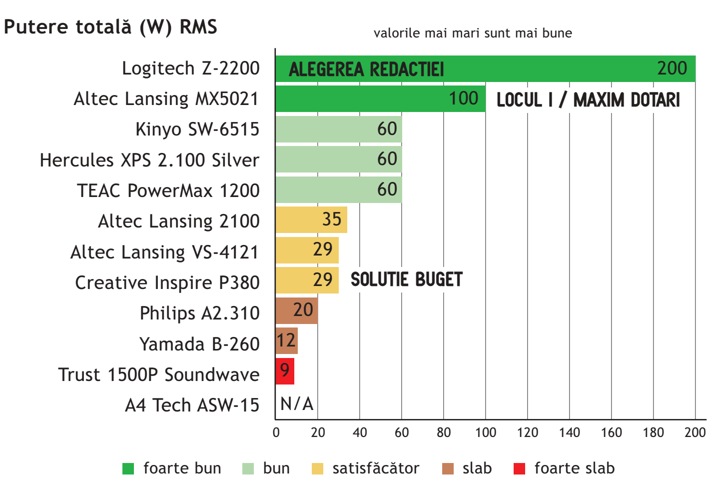
La verdictul final testul de playback audio a contribuit cu 30%, cel de playback DVD cu 30%, testele obiective cu 30%, iar dotările au contat în proporţie de 10%.

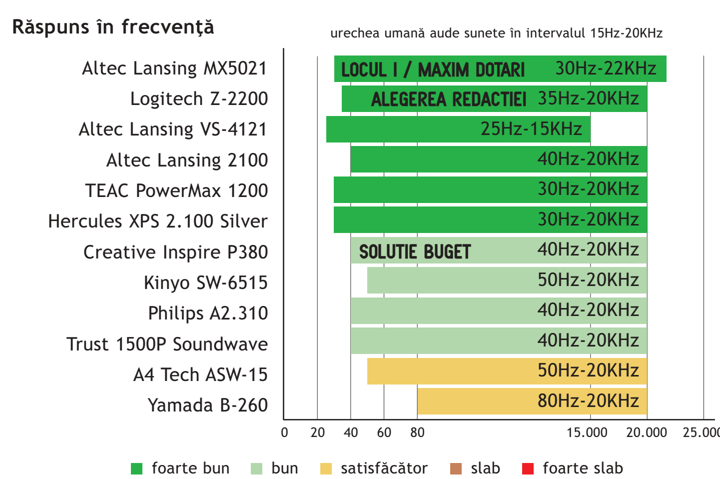
CUI SE ADRESEAZĂ

Sistemele de sunet 2.1 sunt destinate să ofere o calitate superioară a sunetului faţă de sistemele clasice pentru PC cu două difuzoare, menţinând în acelaşi timp un preţ acceptabil. Punctul forte al sistemelor 2.1 îl constituie audiţia CD-urilor şi a filmelor, unde de cele mai multe ori nu se face simţită lipsa sateliţilor din spate, prezenţi în sistemele 4.1, 5.1, 6.1 şi 7.1.

Ionuţ Popa

Sisteme audio 2.1






neovo
A Different Class Of Display
NeoV
filtru optic
Stil și eleganță
3 ani
GARANȚIE
... într-un display LCD profesional
Neovo SERIA F
F-415 / F-417 / F-419
Mărime ecran: 15"/17"/19"
Culori disponibile: Negru
Luminozitate: 250cd/m2; 250cd/m2; 300cd/m2
Contrast: 400:1 / 430:1 / 700:1
Unghi vedere: 130"/100; 160"/130"; 170"/170'
Rezoluție: 1024x768 / 1280x1024 / 1280x1024
Timp de răspuns: 35ms / 20ms / 25ms
Garanție: 3 ani
Neovo SERIA S
S-17 / S-19
Mărime: 17"/19"
Culori disponibile: Negru
Luminozitate: 250cd/m2; 250cd/m2
Contrast: 500:1 / 500:1
Unghi vedere: 170"/170"; 170"/170"
Rezoluție: 1280x1024 / 1280x1024
Timp răspuns: 25ms / 25ms
Special: Filtru optic NeoV, DVI, S-Video, Picior rabatabil
Garanție: 3 ani
Neovo SERIA E
E-17A / E-19A
Mărime: 17"/19"
Culori disponibile: Negru
Luminozitate: 250cd/m2; 300cd/m2
Contrast: 430:1 / 700:1
Unghi vedere: 160"/130"; 170"/170"
Rezoluție: 1280x1024 / 1280x1024
Timp răspuns: 20ms / 25ms
Special: Filtru optic NeoV, Boxe
Garanție: 3 ani
Neovo SERIA X
X-174
Mărime: 17"
Culori disponibile: Negru
Luminozitate: 220cd/m2
Contrast: 400:1
Unghi vedere: 160"/160"
Rezoluție: 1280x1024
Timp răspuns: 25ms
Special: Filtru optic NeoV, DVI, S-Video, Picior rabatabil
Garanție: 3 ani
De vânzare în magazinele:
www.bestcomputers.ro
www.itshop.ro
www.discoverycomputers.ro
www.fortesys.ro
www.intelis.ro
... precum și în orice magazin IT de calitate
unic importator:
SKINMEDIA
Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel/Fax: 021-231.50.97
021-231.65.18 Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

A4 Tech
ASW-15



20.91€ / 12 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

A4 Tech (A4ordable Technologies) este un producător de periferice pentru PC a cărui filosofie este aceea de a oferi tehnologie şi pentru cei cu portofelele subţiri.

CONSTRUCŢIE
Filosofia A4 Tech se regăseşte şi în ASW-15, unde atât subwoofer-ul, cât şi sateliţii sunt construiţi din plastic. Butoanele de control ale sistemului sunt plasate incomod pe subwoofer. Printre aceste butoane se găseşte şi unul ce oferă funcţia de simulare 3D a spaţialităţii sunetului.

PERFORMANŢE
Subwoofer-ul de mici dimensiuni nu reuşeşte să redea un sunet puternic, indiferent de volumul selectat. Cei doi sateliţi redau destul de bine frecvenţele înalte dacă volumul nu este dat foarte tare. Per total, A4 Tech ASW-15 nu reuşeşte să îndeplinească cerinţele unui sistem audio performant.

CONCLUZIE
În ciuda performanţei mai slabe, A4 Tech ASW-15 are un preţ imbatabil pentru un sistem 2.1, lucru deloc de neglijat.

- Putere subwoofer: -
- Putere sateliţi: -
- Răspuns în frecvenţă: **50Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **4"**
- Difuzoare sateliţi: **2.25"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **100x160x75mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **105x215x155mm**
- Conectare: **Jack**
- Extra: -
- Reglaje: **Volum, joase, efect 3D (toate de pe subwoofer)**
- Certificare: -
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Intern**

Verdict 6.30

Altec Lansing
2100



85.8€ / 12 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers

Altec Lansing 2100 este un sistem inovator datorită designului subwoofer-ului cu două difuzoare.

CONSTRUCŢIE
Subwoofer-ul este subţire şi înalt, formă dictată de prezenţa celor două difuzoare de 4". Sateliţii sunt subţiri şi înalţi, lucru posibil datorită folosirii a câte două difuzoare de 1", confecţionate din Mylar. Cu ajutorul telecomenzii cu fir livrate, se poate modifica volumul general şi cel al frecvenţelor joase. Când nu este folosită, telecomanda poate fi aşezată pe un postament special.

PERFORMANŢE
Folosirea a două difuzoare pentru subwoofer face ca sunetul produs de acesta să fie foarte puternic, însă dimensiunea de doar 4" nu permite acoperirea totală a gamei de frecvenţe joase. Pentru obţinerea unei calităţi optime a sunetului trebuie scăzut volumul subwoofer-ului. La volum mare se simte puţin lipsa frecvenţelor medii.

CONCLUZIE
Altec Lansing este un sistem atrăgător atât ca raport performanţă/preţ, cât şi din punctul de vedere al designului avangardist.

- Putere subwoofer: **21W**
- Putere sateliţi: **2x7W**
- Răspuns în frecvenţă: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **2x4"**
- Difuzoare sateliţi: **2x1"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **550x625x183mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **163x338x300mm**
- Conectare: **Jack, RCA**
- Extra: **Telecomandă cu fir**
- Reglaje: **Volum, joase**
- Certificare: -
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Intern**

Verdict 8.75

Altec Lansing
MX5021



219€ / 12 luni
Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

MX5021 este primul sistem audio 2.1 cu certificare THX produs de Altec Lansing.

CONSTRUCŢIE
Culoarea aleasă pentru carcasa subwoofer-ului şi a sateliţilor este negru închis, ce dă un aer sobru sistemului. Difuzorul subwoofer-ului are un diametru de 6.5", iar fiecare satelit este dotat cu câte două difuzoare de 3" pentru frecvenţe medii şi un difuzor de 1" pentru frecvenţele înalte. Schimbarea volumului sistemului se poate face fie printr-o unitate de control cu fir, fie printr-o telecomandă în infraroşu. Când nu este folosită, telecomanda este aşezată într-un lăcaş special montat pe unitatea de control.

PERFORMANŢE
Folosirea difuzoarelor dedicate fiecărei plaje de frecvenţe se traduce într-un sunet clar şi puternic, nedistorsionat la volum mare. Cei 100W RMS sunt suficienţi pentru a "umple" o încăpere de dimensiuni mari.

CONCLUZIE
Altec Lansing MX5021 este un sistem audio pentru cei mai pretenţioşi melomani, certificarea THX fiind şi ea un argument puternic în acest sens.

- Putere subwoofer: **50W**
- Putere sateliţi: **2x25W**
- Răspuns în frecvenţă: **30Hz-22KHz**
- Difuzor subwoofer / sateliţi: **6.5" / 2x3", 1x1"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **132x63x260mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **220x310x398mm**
- Conectare: **Jack, RCA**
- Extra: **Telecomandă infraroşu, unitate de control prin fir, sursă auxiliară, mufă căşti**
- Reglaje: **Volum, joase, înalte**
- Certificare: **THX**
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Intern**

Verdict 9.70

Altec Lansing
VS-4121



97.9€ / 12 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers

Altec Lansing VS-4121 a fost conceput în ideea de a oferi un sunet de calitate, însă care nu va da jos tencuiala de pe pereţi.

CONSTRUCŢIE
Subwoofer-ul lui VS-4121 are un difuzor de 6.5" construit din material lemnos. Sateliţii au trei căi compuse din două difuzoare de 1" pentru frecvenţe înalte şi un difuzor de 3", orientat spre suprafaţa de sprijin, pentru frecvenţe medii. Controalele sistemului sunt poziţionate pe satelitul din dreapta, în lateralul acestuia fiind disponibilă şi o mufă pentru căşti.

PERFORMANŢE
Subwoofer-ul are un răspuns în frecvenţă excelent, el reuşind să redea şi cele mai joase sunete din filme şi melodii. Sateliţii îşi fac foarte bine treaba de a reda frecvenţele medii şi înalte. La volum mare, sunetul produs de Altec Lansing VS-4121 devine distorsionat.

CONCLUZIE
Răspunsul în frecvenţă foarte bun face din Altec Lansing VS-4121 un sistem ideal pentru filme şi ascultat muzică.

- Putere subwoofer: **19W**
- Putere sateliţi: **2x5W**
- Răspuns în frecvenţă: **25Hz-15KHz**
- Difuzor subwoofer: **6.5"**
- Difuzoare sateliţi: **2x1.1", 1x3"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **101.5x120.5x233.5mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **204x251.5x346.5mm**
- Conectare: **Jack, RCA**
- Extra: **Mufă căşti**
- Reglaje: **Volum, joase, înalte**
- Certificare: **-**
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Intern**

Verdict 8.95

Creative
Inspire P380



49€ / 24 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

Celor ce nu îşi permit să plătească preţul unui sistem performant, dar nu doresc să facă rabat la calitate, Creative le oferă Inspire P380.

CONSTRUCŢIE
Inspire P380 foloseşte negrul pentru carcasele sateliţilor şi subwoofer-ului, obţinând astfel un design ce se potriveşte în aproape orice decor. Dimensiunile mici ale subwoofer-ului permit "camuflarea" acestuia în aproape orice colţ al camerei. Volumul sistemului se reglează cu ajutorul telecomenzii cu fir. Din păcate, volumul subwoofer-ului se reglează dintr-un buton aflat în spatele acestuia.

PERFORMANŢE
Sunetul produs de Inspire P380 este clar şi puternic în limitele puterii specificate de producător. Dimensiunile scăzute ale subwoofer-ului duc la saturarea sunetului de frecvenţe joase la volum înalt. În general se face simţită lipsa frecvenţelor înalte. Muzica clasică se aude foarte bine pe Creative Inspire P380.

CONCLUZIE
Creative Inspire P380 satisface dorinţele utilizatorilor nepretenţioşi.

- Putere subwoofer: **17W**
- Putere sateliţi: **2x6W**
- Răspuns în frecvenţă: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **-**
- Difuzoare sateliţi: **-**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **94x74x141mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **180x170x260mm**
- Conectare: **Jack**
- Extra: **Unitate de control prin fir**
- Reglaje: **Volum, bass (din spatele subwoofer-ului)**
- Certificare: **-**
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Extern**

Verdict 7.50

Hercules
XPS 2.100 Silver



62€ / 24 luni
Ubi Soft
021-231.67.69
www.hercules.com

Hercules a fost mereu recunoscut pentru designul extravagant al produselor sale, XPS 2.100 Silver nedeviind de la această linie.

CONSTRUCŢIE
Subwoofer-ul din material lemnos are în partea din faţă o sită metalică circulară ce protejează difuzorul de 5.25", restul părţii frontale fiind acoperit cu o sticlă transparentă. Sateliţii au o formă pronunţat alungită, spaţiul ocupat pe birou fiind extrem de redus. Telecomanda cu fir a sistemului este dotată cu LED de stare şi cu o mufă pentru căşti.

PERFORMANŢE
Sunetul produs de sistem este clar, dar nu foarte puternic, de vină fiind şi dimensiunea destul de mică a subwoofer-ului. Difuzoarele de mici dimensiuni ale sateliţilor nu redau perfect frecvenţele medii, lucru sesizabil deoarece nici subwoofer-ul nu acoperă toată gama de frecvenţe joase.

CONCLUZIE
Hercules XPS 2.100 Silver combină designul modern cu performanţele satisfăcătoare pentru a atrage posibilii cumpărători.

- Putere subwoofer: **35W**
- Putere sateliţi: **2x12.5W**
- Răspuns în frecvenţă: **30Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **5.25"**
- Difuzoare sateliţi: **2x1"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **40x40x210mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **266x230x245mm**
- Conectare: **Jack, RCA**
- Extra: **Unitate de control prin fir, mufă căşti**
- Reglaje: **Volum general, joase, înalte**
- Certificare: **-**
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Intern**

Verdict 8.10

Kinyo
SW-6515



69.5$ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Deşi Kinyo nu este un foarte cunoscut producător de sisteme audio, el vine cu o soluţie tehnică foarte bună, combinând un subwoofer cu difuzor mare cu sateliţi pe două căi.

CONSTRUCŢIE
Incinta subwoofer-ului este construită din material lemnos, pentru a creşte calitatea sunetului, însă sateliţii sunt făcuţi din plastic. Controlul volumului se face din butoanele amplasate pe satelitul drept. Transformatorul de alimentare este intern, lucru benefic dacă nu se doreşte aglomerarea firelor pe podeaua camerei.

PERFORMANŢE
Subwoofer-ul impresionează plăcut prin puterea sa, el distorsionând şi saturând sunetul doar la volum foarte mare. Punctul slab al lui Kinyo SW-6515 sunt sateliţii din plastic, care intră puternic în rezonanţă la volum mediu şi mare. Astfel, sunetul produs în timpul audiţiei de muzică pare puţin artificial.

CONCLUZIE
Kinyo SW-6515 nu este un sistem pentru cei pretenţioşi, dar oferă o calitate bună pentru utilizatorul ocazional.

- Putere subwoofer: **40W**
- Putere sateliţi: **2x10W**
- Răspuns în frecvenţă: **50Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **6.5"**
- Difuzoare sateliţi: **1x3", 1x0.5"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **101x139x247mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **190x323x355mm**
- Conectare: **Jack**
- Extra: **-**
- Reglaje: **Volum, înalte, joase**
- Certificare: **-**
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Intern**

Verdict 7.05

Logitech
Z-2200

ALEGEREA REDACŢIEI XtremPC



195€ / 24 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

Cel mai puternic sistem din test aparţine producătorului Logitech, are 200W şi se numeşte Z-2200.

CONSTRUCŢIE
Logitech Z-2200 impresionează din prima clipă datorită masivităţii subwoofer-ului cu difuzor de 8". Nici sateliţii nu se lasă mai prejos, având un aspect agresiv în momentul în care sunt scoase capacele de protecţie. Pentru controlul volumului avem o telecomandă cu fir ce permite închiderea/deschiderea sistemului, schimbarea volumului general şi al bass-ului. Logitech Z-2200 este livrat şi cu cabluri de conectare la consolele de jocuri.

PERFORMANŢE
Subwoofer-ul este elementul de rezistenţă al lui Logitech Z-2200. Sateliţii se comportă foarte bine, reuşind să nu facă simţită lipsa difuzoarelor pentru frecvenţe mari. Când volumul este dat aproape de maxim, sunetul este distorsionat sesizabil.

CONCLUZIE
Celor ce doresc să zguduie pereţii le recomandăm Logitech Z-2200, puterea şi calitatea sunetului fiind la cote înalte.

- Putere subwoofer: **120W**
- Putere sateliţi: **2x40W**
- Răspuns în frecvenţă: **35Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **8"**
- Difuzoare sateliţi: **3"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **178x108x152mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **280x280x380mm**
- Conectare: **Jack, RCA**
- Extra: **Telecomandă cu fir, mufă căşti**
- Reglaje: **Volum, înalte**
- Certificare: **THX**
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Intern**

Verdict 9.4

Philips
A2.310



41€ / 24 luni
Tornado Sistems / UltraPRO Computers
021-206.77.40 / 021-211.70.90
www.tornado.ro / www.ultrapro.ro

Philips A2.310 este un sistem audio de mici dimensiuni, ce doreşte să ofere plăcerea muzicii şi celor cu bani puţini.

CONSTRUCŢIE
Pentru a contracara dimensiunile reduse ale incintei subwoofer-ului, Philips a recurs la soluţia de a orienta difuzorul de 5.25" către podea, mărind astfel nivelul maxim al sunetului emis de sistem. Sateliţii sunt construiţi din plastic şi au câte două difuzoare de 2.5". Controlul pentru volumul general se găseşte pe satelitul drept, iar cel pentru frecvenţe joase pe subwoofer.

PERFORMANŢE
Subwoofer-ul lui A2.310 nu este foarte puternic, în principal şi din cauza dimensiunilor sale reduse. Sateliţii din plastic distorsionează sunetul din cauza plasticului de slabă calitate. Frecvenţele înalte sunt redate destul de slab de Philips A2.310 din cauza lipsei unor difuzoare dedicate.

CONCLUZIE
Philips A2.310 este un sistem cu un raport preţ/performanţă foarte bun, nefiind însă recomandat celor pretenţioşi.

- Putere subwoofer: **12W**
- Putere sateliţi: **2x4W**
- Răspuns în frecvenţă: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **5.25"**
- Difuzoare sateliţi: **2x2.5"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **98x88x100mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **186x208x214mm**
- Conectare: **Jack, RCA**
- Extra: **-**
- Reglaje: **Volum, joase**
- Certificare: **-**
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Extern**

Verdict 6.90

TEAC
PowerMax 1200



65€ / 24 luni
Flamingo Computers /UltraPRO Computers
021-236.20.03 / 021-211.70.90
www.flamingo.ro / www.ultrapro.ro

TEAC PowerMax 1200 se încadrează foarte bine într-un spaţiu ambiental modern datorită formei inedite.

CONSTRUCŢIE
Subwoofer-ul lui TEAC PowerMax are carcasa din material lemnos şi găzduieşte un difuzor de 5.25". Cei doi sateliţi au un design radical, dacă îl comparăm cu cel al sistemelor clasice, semănând cu celebrele Tie Fightere din seria Star Wars. Ele adăpostesc două difuzoare de 1" confecţionate din Mylar.

PERFORMANŢE
Subwoofer-ul produce un sunet clar şi puternic. Dimensiunile sale reduse duc la producerea unui sunet distorsionat doar când volumul selectat este mare. Deşi difuzoarele din Mylar sunt destinate a acoperi toată gama de frecvenţe joase şi medii, acest lucru nu se întâmplă, făcându-se simţită puterea în jurul frecvenţelor de 1-2KHz. Sateliţii sunt din plastic şi intră în rezonanţă la un volum ridicat.

CONCLUZIE
TEAC reuşeşte să ofere prin PowerMax 1200 un sistem bun, cu un design high-tech.

- Putere subwoofer: **35W**
- Putere sateliţi: **2x12.5W**
- Răspuns în frecvenţă: **30Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **5.25"**
- Difuzoare sateliţi: **2x1"**
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **60x160x80mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **266x245x230mm**
- Conectare: **Jack, RCA**
- Extra: **Telecomandă cu fir**
- Reglaje: **Volum, joase, înalte**
- Certificare: -
- Sateliţi ecranaţi: **Da**
- Transformator: **Intern**

Verdict 8.30

Trust
1500P Soundwave



55€ / 12 luni
Diverta
021-210.10.35
www.divertaonline.ro

1500P Soundwave este un sistem audio produs de Trust, companie care se ocupă cu dezvoltarea de periferice pentru PC.

CONSTRUCŢIE
Deşi este bine ştiut că lemnul este materialul ideal pentru construcţia incintelor acustice ale boxelor, preţul prea mare al acestuia împiedică oferirea de sisteme de calitate la preţ mic. Trust a folosit plasticul pentru construcţia lui 1500P Soundwave. Cele două butoane de pe subwoofer-ul a cărui formă aduce cu un filtru de cafea permit pornirea/oprirea alimentării şi controlul volumului general.

PERFORMANŢE
Deşi este construit din plastic, Trust 1500P Soundwave nu produce un sunet distorsionat la volum mic şi mediu. Odată cu rotirea butonului de volum către maxim, sunetul devine puternic distorsionat pe toată gama de frecvenţe. Muzica şi sunetul din filme pot fi ascultate la calitate decentă dacă nu se abuzează de volum.

CONCLUZIE
Argumentul forte pentru achiziţionarea lui Trust 1500P Soundwave este preţul scăzut.

- Putere subwoofer: **6W**
- Putere sateliţi: **2x1.5W**
- Răspuns în frecvenţă: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: -
- Difuzoare sateliţi: -
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **195x105x105mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **261x150x150mm**
- Conectare: **Jack**
- Extra: -
- Reglaje: **Volum**
- Certificare: -
- Sateliţi ecranaţi: **Nu**
- Transformator: **Intern**

Verdict 6.50

Yamada
B-260



17.35€ / 12 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Yamada B-260 este cel mai mic sistem 2.1 din testul nostru.

CONSTRUCŢIE
Din nefericire, Yamada a ales pentru construcţia lui B-260 plasticul, în ideea de a reduce cheltuielile de producţie. Designul lui B-260 este destul de interesant, însă plasticul argintiu ce doreşte să imite metalul s-ar putea să nu fie pe placul multor utilizatori. Controalele sistemului sunt foarte sărăcăcioase şi permit doar pornirea/oprirea, semnalizate de un LED verde, şi modificarea volumului general.

PERFORMANŢE
Dimensiunile mici şi plasticul îşi spun cuvântul în ceea ce priveşte performanţele. Selectarea unui volum prea mare duce la deteriorarea calităţii sunetului. Sunetul produs de Yamada B-260 se aude artificial, coloana sonoră a filmelor şi muzica folosită pentru test necreând senzaţia de veridic.

CONCLUZIE
Performanţele slabe sunt compensate de dimensiunile mici, B-260 putând fi practic amplasat în orice spaţiu. Preţul de achiziţie este şi el un lucru demn de luat în seamă.

- Putere subwoofer: **6W**
- Putere sateliţi: **2x3W**
- Răspuns în frecvenţă: **80Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **4"**
- Difuzoare sateliţi: -
- Dimensiuni sateliţi (lxaxî): **170x170x130mm**
- Dimensiuni subwoofer (lxaxî): **125x90x90mm**
- Conectare: **Jack**
- Extra: -
- Reglaje: **Volum (pe subwoofer)**
- Certificare: -
- Sateliţi ecranaţi: **Nu**
- Transformator: **Intern**

Verdict 5.45










	Altec Lansing MX5021	Logitech Z-2200	Altec Lansing VS-4121	Altec Lansing 2100	TEAC PowerMax 1200	Hercules XPS 2.100 Silver
Detalii tehnice						
SPL	103dB	-	97dB	102dB	-	-
Putere subwoofer	50W	120W	19W	21W	35W	35W
Putere sateliți	2x25W	2x40W	2x5W	2x7W	2x12.5W	2x12.5W
Răspuns în frecvență	30Hz-22KHz	35Hz-20KHz	25Hz-15KHz	40Hz-20KHz	30Hz-20KHz	30Hz-20KHz
SNR@1KHz	80dB	100dB	73dB	65dB	-	-
Difuzor subwoofer	6.5"	8"	6.5"	2x4"	5.25"	5.25"
Difuzoare sateliți	2x3", 1x1"	3"	2x1.1", 1x3"	2x1"	2x1"	2x1"
Dimensiuni sateliți (lxaxî)	132x63x260mm	178x108x152mm	101.5x120.5x233.5mm	550x625x183mm	60x160x80mm	40x40x210mm
Dimensiuni subwoofer (lxaxî)	220x310x398mm	280x280x380mm	204x251.5x346.5mm	163x338x300mm	266x245x230mm	266x230x245mm
Conectare	Jack, RCA	Jack, RCA	Jack, RCA	Jack, RCA	Jack, RCA	Jack, RCA
Reglaje	Volum, joase, înalte	Volum, înalte	Volum, joase, înalte	Volum, joase	Volum, joase, înalte	Volum, joase, înalte
Certificare	THX	THX	-	-	-	-
Sateliți ecranați	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Montare sateliți pe perete	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Transformator	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern
Note teste						
Muzică	10	9.5	9	8.5	8	8
Filme	9	10	9	9	8	8
Test obiectiv	10	9	9.5	9	9	8
Dotări	10	8.5	7	8	8	9
Verdict	**9.70**	**9.40**	**8.95**	**8.75**	**8.30**	**8.10**







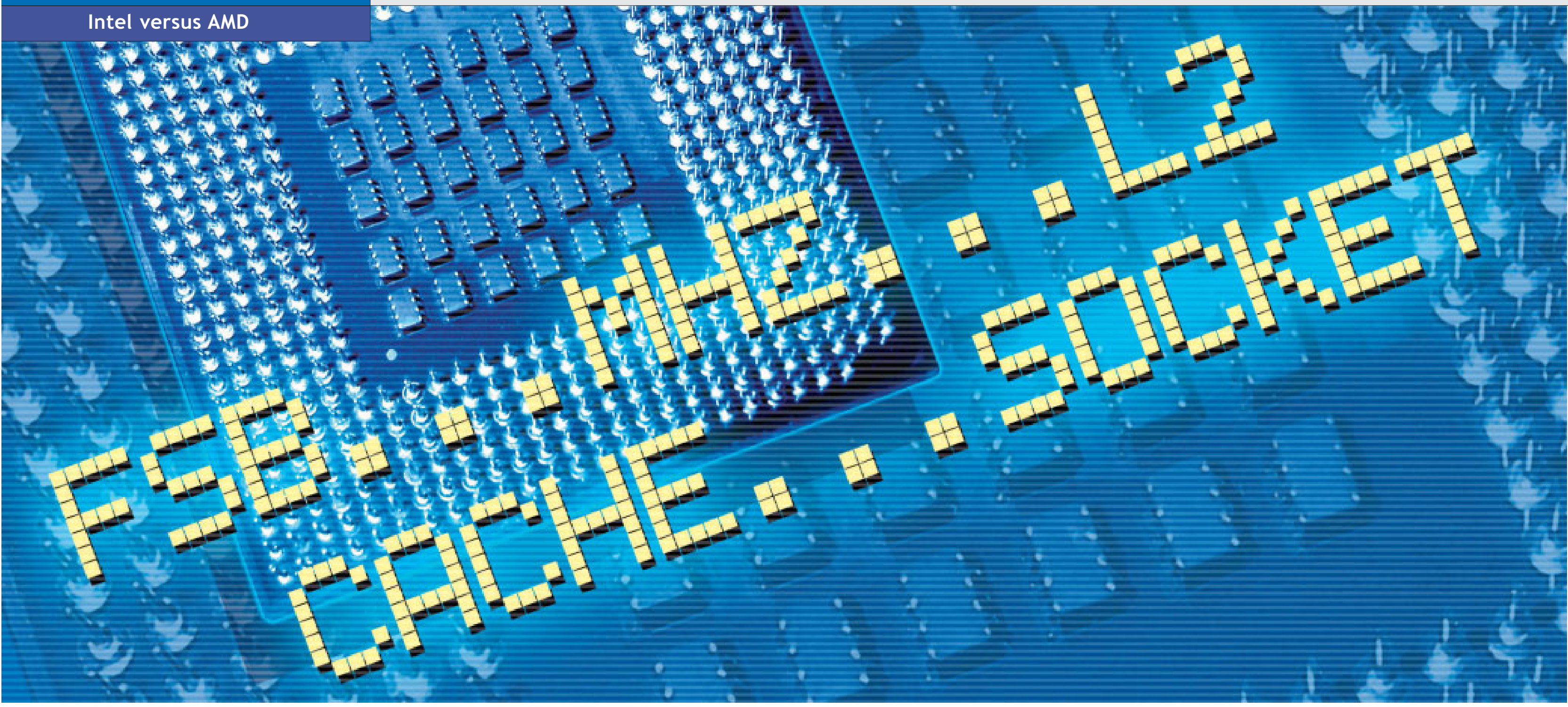


	Creative Inspire P380	Kinyo SW-6515	Philips A2.310	Trust 1500P Soundwave	A4 Tech ASW-15	Yamada B-260
Detalii tehnice						
SPL	-	-	-	-	-	-
Putere subwoofer	17W	40W	12W	6W	-	6W
Putere sateliți	2x6W	2x10W	2x4W	2x1.5W	-	2x3W
Răspuns în frecvență	40Hz-20KHz	50Hz-20KHz	40Hz-20KHz	40Hz-20KHz	50Hz-20KHz	80Hz-20KHz
SNR@1KHz	-	-	-	-	-	-
Difuzor subwoofer	-	6.5"	5.25"	-	4"	4"
Difuzoare sateliți	-	1x3", 1x0.5"	2x2.5"	-	2.25"	-
Dimensiuni sateliți (lxaxî)	94x74x141mm	101x139x247mm	98x88x100mm	195x105x105mm	100x160x75mm	170x170x130mm
Dimensiuni subwoofer (lxaxî)	180x170x260mm	190x323x355mm	186x208x214mm	261x150x150mm	105x215x155mm	125x90x90mm
Conectare	Jack	Jack	Jack, RCA	Jack	Jack	Jack
Reglaje	Volum, bass (din spatele subwoofer-ului)	Volum, înalte, joase	Volum, joase	Volum	Volum, joase, efect 3D (toate de pe subwoofer)	Volum (pe subwoofer)
Certificare	-	-	-	-	-	-
Sateliți ecranați	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Montare sateliți pe perete	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Transformator	Extern	Intern	Extern	Intern	Intern	Intern
Note teste						
Muzică	7.5	7	7	6.5	6	5
Filme	7.5	7	7	6.5	6.5	5.5
Test obiectiv	7.5	7.5	7	7	6.5	6
Dotări	7.5	6	6	5	6	5
Verdict	**7.50**	**7.05**	**6.90**	**6.50**	**6.30**	**5.45**

CONCLUZIE

Ca în orice categorie de produse, și în cazul boxelor există mai multe segmente de piață în funcție de care avem prețuri și performanțe mai mici sau mai mari. Sistemele audio 2.1 din testul nostru fac parte din categorii diferite. Spre exemplu, Altec Lansing MX5021 și Logitech Z-2200 sunt destinate pieței high-end, fiind cele mai scumpe sisteme din test, însă ele oferind caracteristici superioare precum certificarea THX. Ocupantele ultimelor poziții sunt produse entry-level, ce se disting printr-un preț foarte accesibil, însă având o calitate mai slabă.


SAMSUNG
SPUNE
ADIO
GRIJILOR
TALE
40% TONER SAVE
Viteza
Calitate
Accesibilitate
Functii Retea
Scanner Color
Fax
Copiator Digital
Imprimante Laser
Birou si Acasa
ML 1510 14ppm
ML 1710 16ppm
ML 1750 16ppm
Multifunctionale
Imprimanta, Copiator, Scanner, Fax
SCX 4016 16ppm
SCX 4216F 16ppm
Imprimante Laser
Profesionale
ML 2150 20ppm, duplex
ML 2151N 20ppm, retea, duplex
ML 2550 24ppm, duplex
ML 2551N 24ppm, retea, duplex
Copiator Digital Multifunctional
Imprimanta, Copiator digital, Scanner, Fax
SCX 5115 15ppm
SCX 5315F 15ppm
DECK Computers
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsungelectronics.ro



INTEL VERSUS AMD

MARATONUL PROCESOARELOR

Acest test prezintă performanţele obţinute de cele mai importante modele de procesoare (între 1400 şi 3200MHz) atât de la Intel, cât şi de la AMD.

PROCESORUL A FOST ŞI ÎNCĂ MAI ESTE UNA DIN componentele cele mai importante din calculatoarele noastre. La începuturile epocii PC-urilor, importanţa acestei mici pastile de siliciu era aşa de mare încât dădea numele întregului sistem de calcul. Chiar dacă pe parcursul timpului o parte din performanţele unui computer a fost trecută şi în sarcina altor componente, cum ar fi memoria sau placa video, această metodă de denumire se mai păstrează şi acum în foarte multe oferte în magazinele noastre. Trebuie să vă feriţi să cumpăraţi sisteme numai în funcţie de procesor sau, mai rău, în funcţie de cifrele din denumirea sa. În primul rând, este recomandat să aveţi stabilit foarte clar ce vreţi să faceţi cu PC-ul pe care doriţi să vi-l configuraţi. De exemplu, dacă vreţi să vă petreceţi timpul liber cu cele mai noi apariţii din sfera jocurilor, este bine să vă orientaţi spre o placă video cât mai rapidă, multă memorie şi un procesor mediu. Dacă editarea video este pasiunea voastră, atunci procesorul merită atenţia cea mai mare, alături de o cantitate cât mai mare de memorie şi un harddisk cât mai rapid (de preferat un RAID Serial ATA). După ce aţi stabilit toate aceste lucruri, trebuie să încercaţi să obţineţi un echilibru cât mai exact între procesor, memorie şi placa video. Degeaba o să alegeţi un procesor foarte performant dacă placa video nu face faţă cerinţelor jocurilor actuale.

Mulţimea de procesoare ce a apărut la sfârşitul anului trecut a condus în mod inevitabil la realizarea acestui test de procesoare. Au fost alese cele mai reprezentative modele de la AMD şi Intel, nefiind uitate nici vedetele Athlon FX-51 şi Intel Pentium Extreme Edition, despre care aţi avut ocazia să citiţi pe larg în numerele anterioare ale revistei noastre. Surpriza plăcută a venit din partea procesoarelor AMD Duron. Acestea beneficiază de un nou nucleu (Applebred) ce le face foarte competitive. La polul opus s-a situat Celeron 2200MHz, care a fost depăşit de toate celelalte participante la test. Acest test clarifică şi faptul că numărul de MHz a început să conteze din ce în ce mai puţin.

PLATFORMA HARDWARE

Pentru platforma de test am folosit unele din cele mai performante modele de plăci de bază. După multe cercetări ale ofertelor am optat să folosim Gigabyte K8NNXP (chipset nForce3 150, distribuitor Tornado Sistems) pentru platforma AMD Socket 754, Gigabyte 7NNXPV (chipset nForce2, distribuitor Tornado Sistems) pentru platforma AMD Socket A, Gigabyte 8KNXP (chipset Intel 875P, distribuitor Tornado Sistems) pentru platforma Intel Socket 478, ASUS SK8N (chipset nForce3 Pro 150, distribuitor Romsoft) pentru platforma AMD Socket 940.

Sistemul de test a mai avut în configuraţie două module de memorie de 256MB KingMax DDR400, un harddisk Serial ATA Seagate de 120GB (oferit pentru acest test de UltraPro), o placă



➲ **Pentru platforma Socket 940 am ales două module de memorie Corsair CMX512RE-3200LL, deoarece reprezintă una dintre cele mai bune soluţii pentru aceste procesoare. Acestea sunt printre puţinele memorii de tip registered care sunt DDR400 şi au specificaţia "low latency".**

CUM SĂ IDENTIFICI UN PROCESOR AMD

Toate procesoarele AMD Socket A au o etichetă neagră cu scris alb ce conține un cod numit OPN (Ordering Part Number). Pe baza acestui cod putem afla foarte ușor informații importante despre numele nucleului, numărul modelului, tipul de împachetare, voltajul de operare, temperatura maximă, mărimea cache-ului L2 și FSB-ul maxim. Pe baza exemplului din imaginea de mai jos și a tabelelor ce conțin specificațiile codurilor OPN veți putea de acum să determinați cu exactitate ce model de procesor aveți și ce caracteristici are acesta.



Codul OPN pentru notarea procesoarelor AMD Socket A este compus din 8 elemente. Pe etichetă aceste coduri apar fără spații, însă în exemplul de mai jos am despărțit cele 8 elemente pentru o evidențiere mai exactă.

<u>Cod OPN</u>

AXD A 2600 D K V 3 D

- **FSB maxim:** D se traduce prin 333MHz
- **Mărimea cache L2:** 3 înseamnă 256Kbytes
- **Temperatura nucleului:** V reprezintă 85 de grade
- **Voltajul de operare:** K se traduce prin valoare de 1.65V
- **Tip împachetare:** D reprezintă OPGA
- **Numărul modelului:** 2600 reprezintă numărul din denumirea XP 2600+
- **Puterea maximă:** A înseamnă procesor desktop
- **Arhitectura:** AXD înseamnă că procesorul este Athlon XP realizat în tehnologia de 0.13 microni

Codul OPN pentru tipul de împachetare

Cod OPN	Tip împachetare
A	CPGA
B	OBGA
D	OPGA
E	uPGA
F	OPGA cu autodetectarea FSB-ului

Codul OPN pentru voltaj

Cod OPN	Voltaj	Cod OPN	Voltaj
M	1.75	Q	1.45
P	1.7	V	1.4
K	1.65	J	1.35
U	1.6	W	1.3
H	1.55	X	1.25
L	1.5	T	1.2

Codul OPN pentru temperatura nucleului

Cod OPN	Temperatură maximă
R	70 grade Celsius
V	85 grade Celsius
T	90 grade Celsius
S	95 grade Celsius
Q	100 grade Celsius

Codul OPN pentru arhitectură

Cod OPN	Numele modelului	Tehnologia de fabricație
AXDA/AXDC	AMD Athlon XP	0.13 microni
AX	AMD Athlon XP	0.18 microni
AMSN	AMD Athlon MP	0.13 microni
D/DHD/DHM/DHL	AMD Duron	0.18 microni

Codul OPN pentru mărimea cache L2

Cod OPN	Cache L2
1	64k
2	128k
3	256k
4	512k

Codul OPN pentru FSB-ul maxim

Cod OPN	FSB
B	200MHz
C	266MHz
D	333MHz
E	400MHz

Frecvențele de funcționare după denumire

	FSB: 200MHz		FSB: 266MHz			FSB: 333MHz			FSB: 400MHz	
Multiplicator	T-bred xxx3B	Frecvențe	T-bred xxx3C	Barton xxx4C	Frecvențe	T-bred xxx3D	Barton xxx4D	Clock	Barton xxx4E	Frecvențe
9.0x	N/A	900	1400+	N/A	1200	N/A	N/A	1500	N/A	1800
9.5x	N/A	950	-	N/A	1267	N/A	N/A	1583	N/A	1900
10.0x	N/A	1000	1500+	N/A	1333	N/A	N/A	1667	N/A	2000
10.5x	N/A	1050	1600+	N/A	1400	N/A	N/A	1750	3000+	2100
11.0x	N/A	1100	1700+	N/A	1467	N/A	2500+	1833	3200+	2200
11.5x	N/A	1150	1800+	N/A	1533	N/A	2600+	1917	N/A	2300
12.0x	1400+	1200	1900+	N/A	1600	N/A	N/A	2000	N/A	2400
12.5x	N/A	1250	2000+	N/A	1667	2600	2800+	2083	N/A	2500
13.0x	1500+	1300	2100+	N/A	1733	2700	3000+	2167	N/A	2600
13.5x	N/A	1350	2200+	2400+	1800	2800	N/A	2250	N/A	2700
14.0x	1600+	1400	-	2500+	1867	N/A	N/A	2333	N/A	2800
15.0x	1800+	1500	2400+	N/A	2000	N/A	N/A	2500	N/A	3000
16.0x	1900+	1600	2600+	2800+	2133	N/A	N/A	2667	N/A	3200

video cu chipset GeForce FX 5200, o placă video cu chipset GeForce FX 5700, iar alimentarea s-a realizat cu o sursă Antec de 400W. Pentru testarea procesorului Athlon FX-51 am folosit două module de memorie Corsair CMX512RE-3200LL (de tip registered) oferite de firma Caro Group.

CONFIGURAȚIA DE TESTARE

Testele au fost efectuate în sistemul de operare Windows XP Professional cu DirectX 9.0b și drivere video Forceware 53.03.

Pentru testul de prelucrare grafică 2D am folosit Photoshop CS, ca fiind cea mai recentă versiune a acestui program. Pentru acest test am aplicat asupra unui fișier de tip tiff cu dimensiunea de 18.1MB un filtru "Radial Blur" la calitate "Best" și având valoarea "amount" de 100.

Testul de arhivare s-a realizat cu WinAce versiunea 2.11. Am comprimat un fișier sunet de tip wav cu o dimensiune de 275MB și cu un bit rate de 1536kbps. Au mai fost notate și rezultatele înregistrate cu benchmark-urile pentru procesoare din SiSoft Sandra 2004 și PCMark 2004.

Pentru testul de performanță în prelucrarea video am folosit programul Pinnacle Studio 8, cu ajutorul căruia am encodat un fișier de tip avi în format mpeg (rezoluție de 352x240, 2400kbps; sunet stereo 44.1KHz, 224kbps).

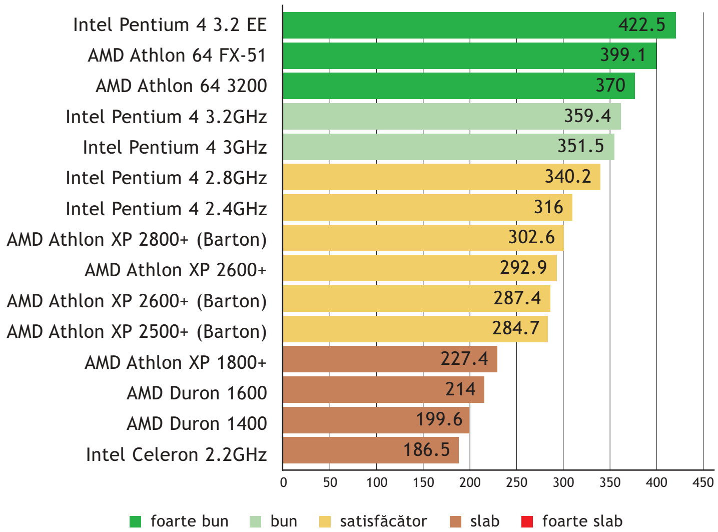
Performanța în jocuri a fost măsurată cu Quake, Serious Sam, Unreal Tournament 2003 și 3DMark2001. În aceste teste am evitat rezoluțiile mari (unde placa video are un rol hotărâtor), limitându-ne la 640x480 (una din cele mai bune rezoluții pentru testele de procesoare) și 1024x768.

CONCLUZIE

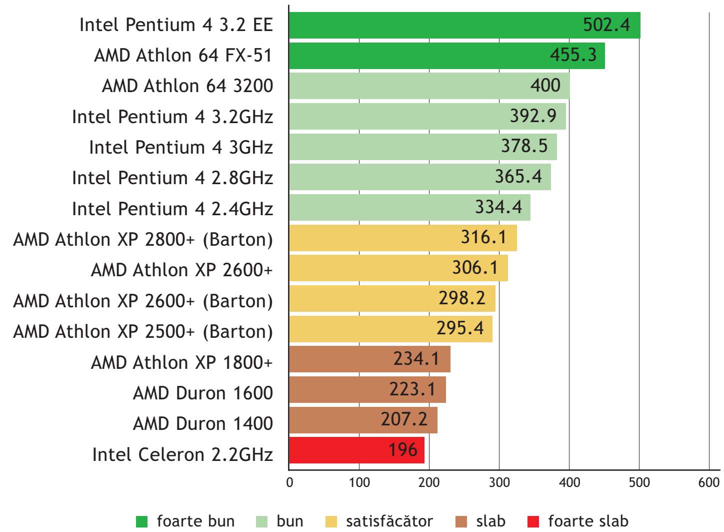
În următoarele două pagini de grafice veți putea compara foarte ușor performanțele obținute de procesoare atât cu o placă video GeForce FX 5200, cât și cu GeForce FX 5700. În tabelul din finalul articolului aveți rezultatele cele mai semnificative din testele noastre, precum și o comparație între specificațiile celor 15 procesoare din test.

Liviu Marica

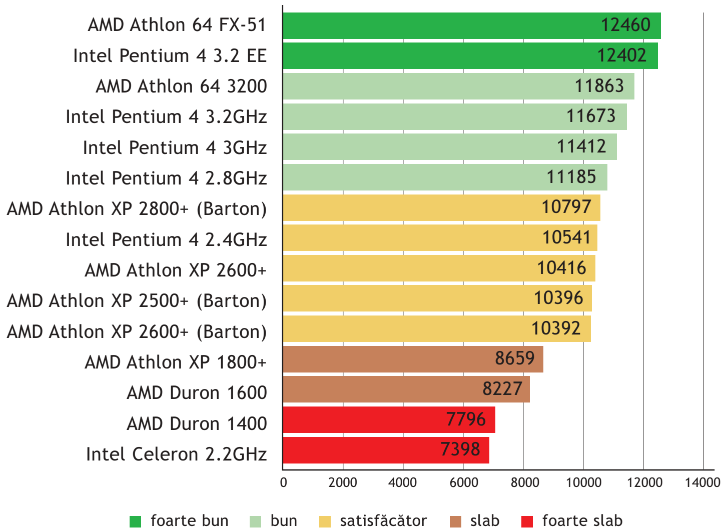
Quake 3 640x480; placă video: GeForce FX 5200
valorile mai mari sunt mai bune



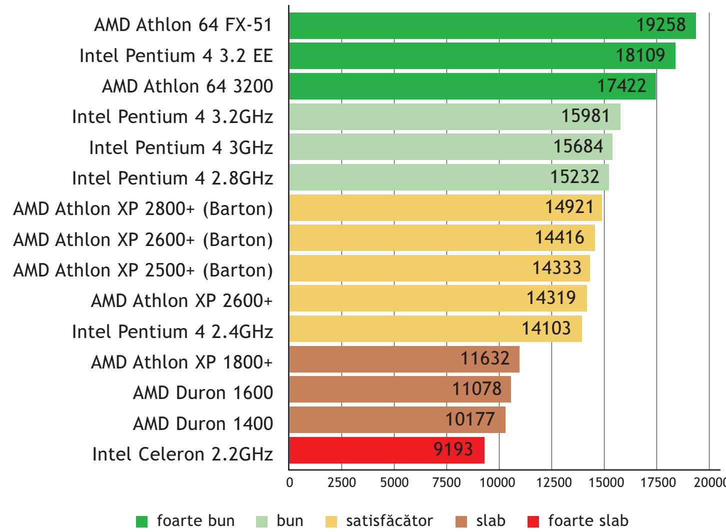
Quake 3 640x480; placă video: GeForce FX 5700
valorile mai mari sunt mai bune



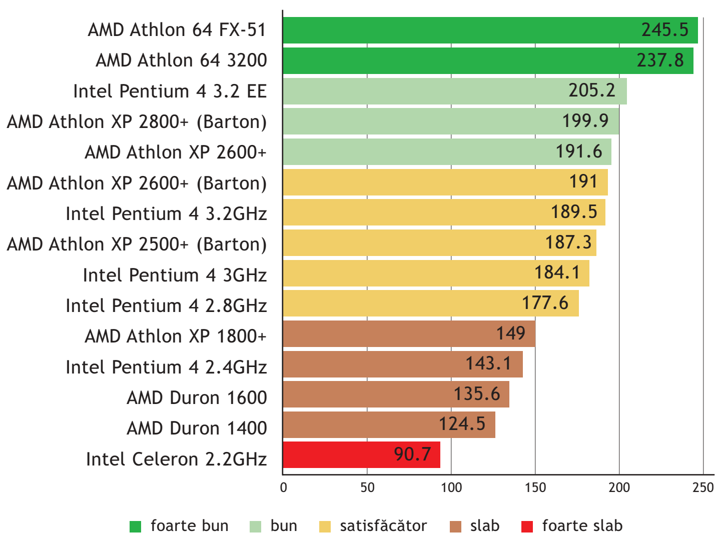
3DMark2001 640x480; placă video: GeForce FX 5200
valorile mai mari sunt mai bune



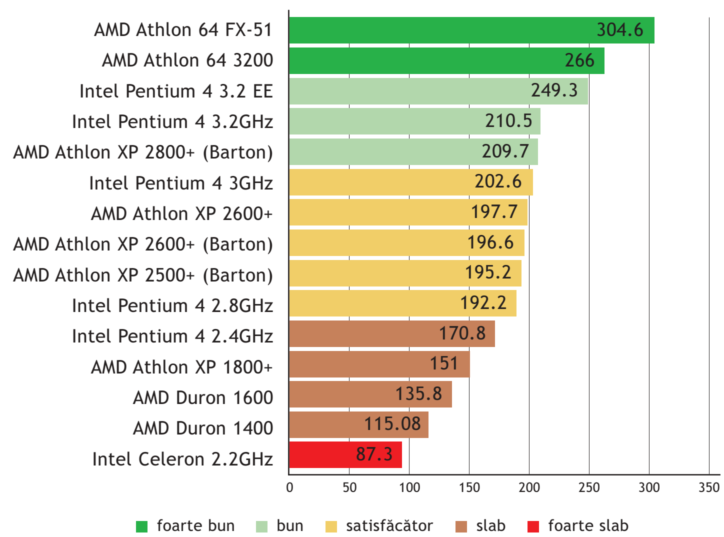
3DMark2001 640x480; placă video: GeForce FX 5700
valorile mai mari sunt mai bune



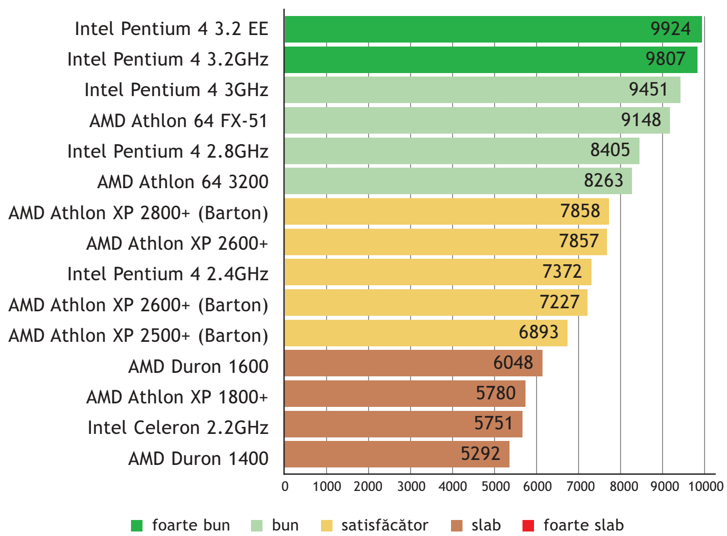
Serious Sam 640x480; placă video: GeForce FX 5200
valorile mai mari sunt mai bune



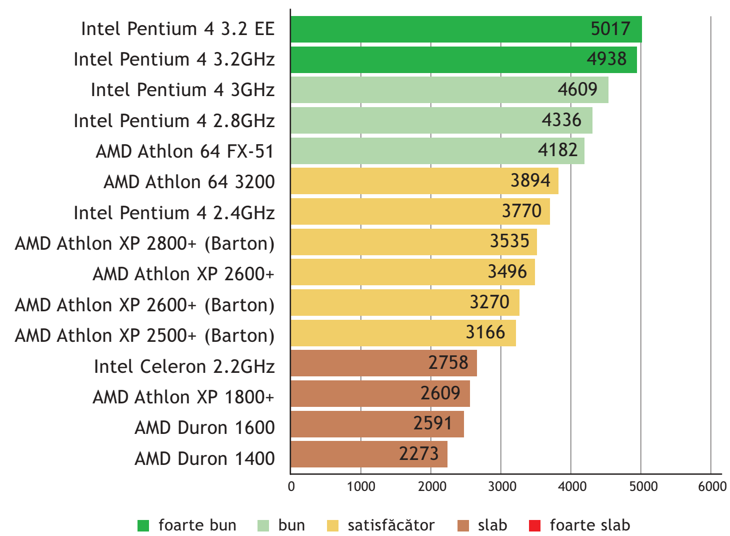
Serious Sam 640x480; placă video: GeForce FX 5700
valorile mai mari sunt mai bune



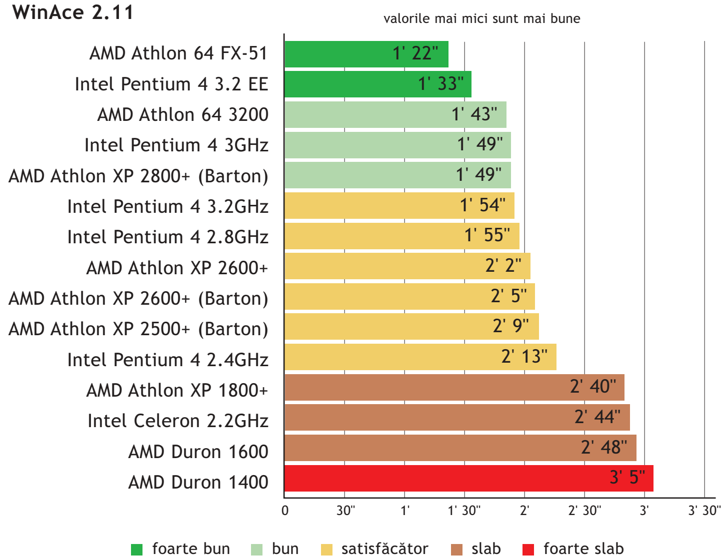
SisoftSandra CPU Dhrystone



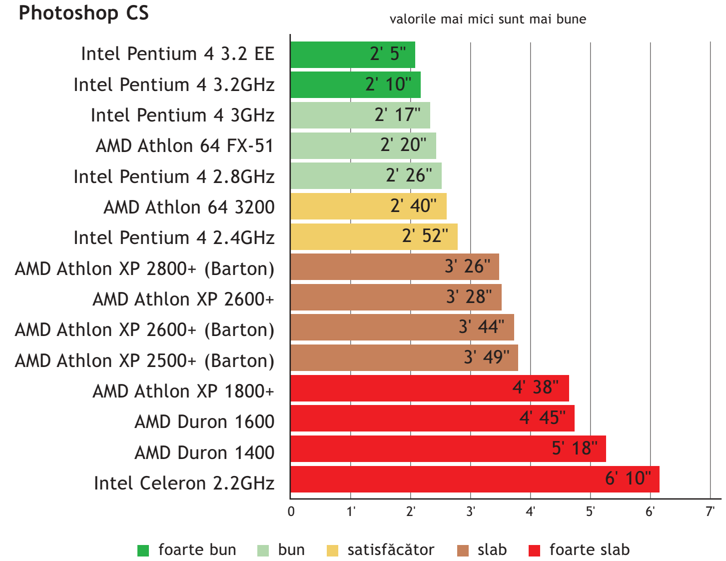
PC Mark CPU



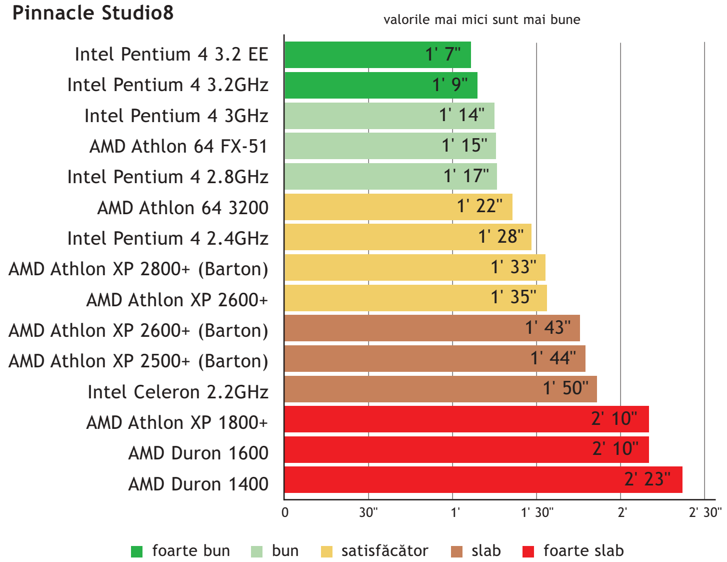
WinAce 2.11



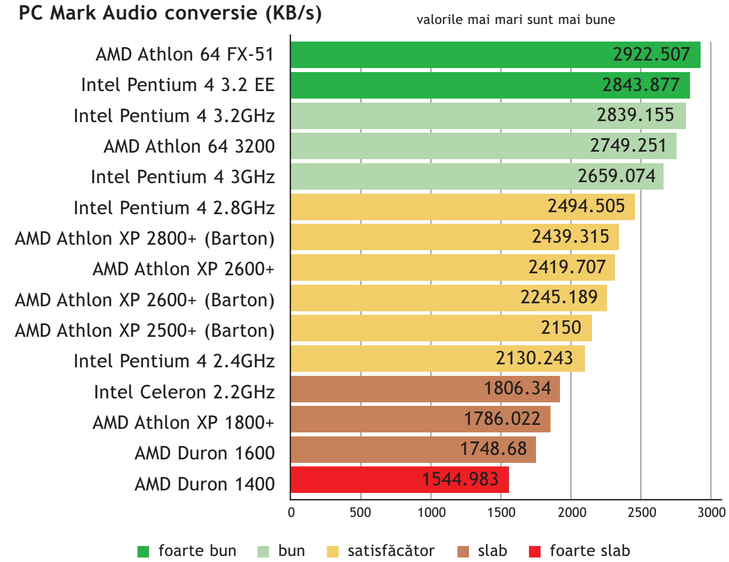
Photoshop CS



Pinnacle Studio8



PC Mark Audio conversie (KB/s)



Intel Pentium 4 3.2 EE



1.050€ / 36 luni
Best Computers / Flamingo Computers
021-303.01.91 / 021-236.20.03
www.bestcomputers.ro / www.flamingo.ro

Singurul procesor din test care are L3 de 2048KB. Performanțele sale au fost remarcabile în toate testele, orice utilizator și-ar dori în calculator un astfel de procesor. În toate aplicațiile optimizate pentru Intel a câștigat detașat.

- Socket: **478**
- Frecvență: **3200MHz**
- FSB: **200MHz**
- Cache L2 / L3: **512KB / 2048KB**

Verdict **89.9**

Intel Pentium 4 3.2GHz



298€ / 36 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

A fost cel mai rapid procesor din test din categoria "procesoarelor accesibile din punctul de vedere al prețului". Este destinat celor care au nevoie de maximul de putere la capitolul procesor: prelucrare video, grafică, jocuri.

- Socket: **478**
- Frecvență: **3200MHz**
- FSB: **200MHz**
- Cache L2: **512KB**

Verdict **93.3**

Intel Pentium 4 3GHz



332$ / 36 luni
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

A fost foarte mult timp numărul 1 pe platforma desktop. Nici în acest test nu ne-a dezamăgit, performanțele și stabilitatea oferite fiind la înălțime, iar diferența între el și varianta la 3.2GHz fiind destul de mică în majoritatea testelor.

- Socket: **478**
- Frecvență: **3000MHz**
- FSB: **200MHz**
- Cache L2: **512KB**

Verdict **91.2**

Intel Pentium 4 2.8GHz



205.4€ / 36 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Este un procesor a cărui frecvență poate fi ușor ridicată până la valoarea de 3GHz, iar dacă aveți o placă de bază de calitate nu veți avea probleme de stabilitate. Totuși, recomandăm folosirea acestui procedeu numai pe perioade scurte (1-2 ore).

- Socket: **478**
- Frecvență: **2800MHz**
- FSB: **200MHz**
- Cache L2: **512KB**

Verdict **91.2**

Intel Pentium 4 2.4GHz



149€ / 36 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Este unul din primele procesoare Intel care au trecut la FSB 800 (200x4) existând în paralel și varianta la FSB533 (133x4). Rezultatele în testele optimizate Intel (de exemplu, Quake 3) au fost mai bune decât cele obținute de Athlon XP 2800+.

- Socket: **478**
- Frecvență: **2400MHz**
- FSB: **200MHz**
- Cache L2: **512KB**

Verdict **85.2**

Intel Celeron 2.2GHz



N/A

Dezamăgirea testului a fost Celeron 2200 pe Socket 478. Chiar dacă în esență are aceeași arhitectură cu a unui Pentium 4 (fără HyperThreading), micșorarea cache-ului L2 la doar 128KB a avut ca rezultat o scădere dramatică a performanțelor.

- Socket: **478**
- Frecvență: **2200MHz**
- FSB: **100MHz**
- Cache L2: **128KB**

Verdict **60.5**

AMD Athlon 64 FX-51



985$ / 36 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Cel mai rapid procesor desktop de la AMD a reușit să-și învingă la limită concurentul direct Intel Pentium EE. Mai mult decât atât, pe un sistem de operare pe 64 biți, performanțele obținute de Athlon 64 FX-51 pot crește în mod spectaculos.

- Socket: **940**
- Frecvență: **2200MHz**
- FSB: **200MHz**
- Cache L2: **1024KB**

Verdict 98.2

AMD Athlon 64 3200



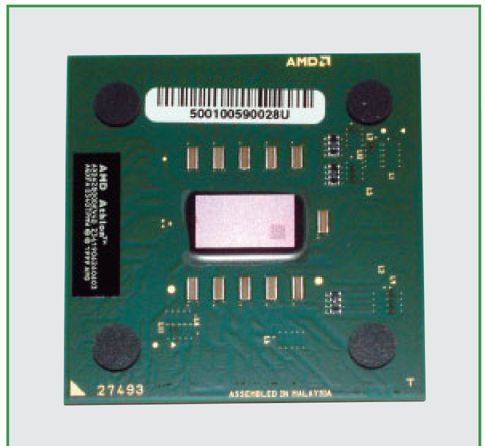
535$ / 36 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Performanțele obținute de procesorul AMD pe 64 biți îl plasează între Intel Extreme Edition și Intel Pentium 4 la 3200Mhz. Prețul acestui procesor a început să scadă și sperăm că în decursul acestui an va deveni accesibil majorității utilizatorilor.

- Socket: **754**
- Frecvență: **2000MHz**
- FSB: **200MHz**
- Cache L2: **1024KB**

Verdict 95.1

AMD Athlon XP 2500+, 2600+, 2800+



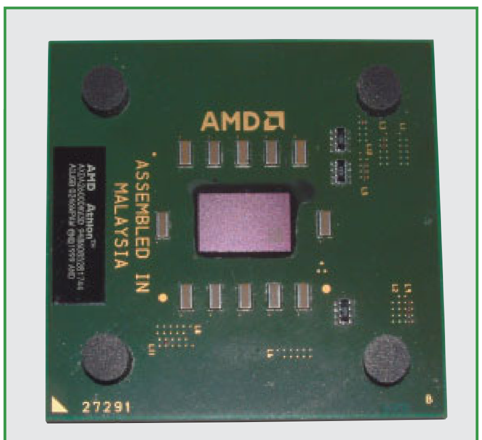
94.8$/94.95€/185$ / 36 luni
DECK Computers International / UltraPRO Computers
Tornado Sistems

Toate trei variantele sunt modele cu nucleu Barton. Este de menționat că procesorul Athlon XP 2800+ a venit de la Tornado Sistems în varianta box. Procesoarele Barton au frecvența mai mică decât varianta T-bred, însă au cache L2 mărit la 512KB.

- Socket: **A**
- Frecvență: **1830MHz / 1910MHz / 2075MHz**
- FSB: **166MHz**
- Cache L2: **512KB**

Verdict 81.7 / 82.2 / 85.1

AMD Athlon XP 1800+, 2600+



48.7€/99.51$ / 36 luni
UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Variantele sunt modele de Athlon XP cu nucleu Thoroughbred. Este interesant de constatat că Athlon XP 2600+ a obținut rezultate superioare față de varianta cu nucleu Barton. Rezultă că frecvența a contat mai mult decât dimensiunea cache L2.

- Socket: **A**
- Frecvență: **1530MHz / 2075MHz**
- FSB: **133MHz / 166MHz**
- Cache L2: **256KB**

Verdict 71.4 / 83.9

AMD Duron 1600



35.2€ / 12 luni
Best Computers / UltraPRO Computers
021-303.01.91 / 021-211.70.90
www.bestcomputers.ro / www.ultrapro.ro

Surpriza plăcută a acestui test de procesoare a fost Duron 1600, ce beneficiază de noul nucleu Applebred. FSB-ul a crescut la 133, iar tehnologia de fabricație este de 0.13 microni față de 0.18 microni în cazul vechiului Duron cu nucleu Morgan.

- Socket: **A**
- Frecvență: **1600MHz**
- FSB: **133MHz**
- Cache L2: **64KB**

Verdict 67.8

AMD Duron 1400



31.51€ / 12 luni
Best Computers / UltraPRO Computers
021-303.01.91 / 021-211.70.90
www.bestcomputers.ro / www.ultrapro.ro

Procesorul Duron 1400 se remarcă în primul rând prin prețul său accesibil și un raport bun performanță/preț. Este o soluție viabilă pentru sistemele destinate aplicațiilor office sau pentru cei care folosesc calculatorul doar pentru Internet.

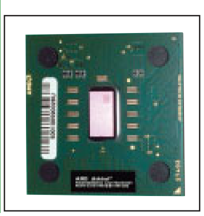
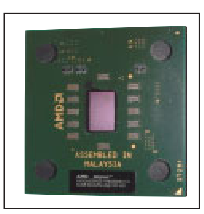
- Socket: **A**
- Frecvență: **1400MHz**
- FSB: **133MHz**
- Cache L2: **64KB**

Verdict 64.2

	Intel Pentium 4 3.2 EE	Intel Pentium 4 3.2GHz	Intel Pentium 4 3GHz	Intel Pentium 4 2.8GHz	Intel Pentium 4 2.4GHz	Intel Celeron 2.2GHz	AMD Athlon 64 FX-51	AMD Athlon 64 3200
								
Detalii tehnice								
Socket	478	478	478	478	478	478	940	754
Frecvență	3200MHz	3200MHz	3000MHz	2800MHz	2400MHz	2200MHz	2200MHz	2000MHz
Multiplicator	16	16	15	14	12	22	11	10
FSB	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz	100MHz	200MHz	200MHz
Cache L1	12KB+8KB	12KB+8KB	12KB+8KB	12KB+8KB	12KB+8KB	12KB+8KB	64KB+64KB	64KB+64KB
Cache L2	512KB	512KB	512KB	512KB	512KB	128KB	1024KB	1024KB
Cache L3	2048KB	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Tehnologie fabricație	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni
Număr tranzistori (milioane)	54	54	54	54	54	36.5	105.9	105.9
Tip memorie	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered	Registered	Unbuffered
Suport pentru 64 biți	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Da
Teste GeForce FX 5200								
Quake 3 640x480	422.5	359.4	351.5	340.2	316	186.5	399.1	370
Quake 3 1024x768	208.5	208.5	208.5	208.4	206.3	170.1	207.2	207.4
Serious Sam 640x480	205.2	189.5	184.1	177.6	143.1	90.7	245.5	237.8
Serious Sam 1024x768	99	97.7	96.6	96.5	95.2	78.5	115.7	114.8
UT2003 640x480	136.81	130.63	130.07	129.24	125.97	94.72	131.16	130.88
UT2003 1024x768	67.71	63.84	63.84	63.85	63.85	63.24	63.65	63.61
3DMark2003 640x480	12402	11673	11412	11185	10541	7398	12460	11863
3DMark2003 1024x768	8620	8467	8409	8282	8034	6418	8621	8413
Teste GeForce FX 5700								
Quake 3 640x480	502.4	392.9	378.5	365.4	334.4	196	455.3	400
Quake 3 1024x768	326	303	299.8	294.5	282.4	190	314.5	301.3
Serious Sam 640x480	249.3	210.5	202.6	192.2	170.8	87.3	304.6	266
Serious Sam 1024x768	166.8	160.3	158.1	154.8	144.7	96	170	159
UT2003 640x480	217.85	195.5	187.73	178.81	160.13	98.71	231.57	220.18
UT2003 1024x768	113.18	113.09	112.99	112.87	112.22	92.32	112.7	112.51
3DMark2003 640x480	18109	15981	15684	15232	14103	9193	19258	17422
3DMark2003 1024x768	13400	12632	12356	12141	11546	8158	13897	13182
Teste sintetice								
SiSoftSandra CPU Dhry	9924	9807	9451	8405	7372	5751	9148	8263
SiSoftSandra CPU Whe	7136	7163	6701	6262	5352	2969	4532	4158
WinAce 2.2	1 minut 33 secunde	1 minut 54 secunde	1 minut 49 secunde	1 minut 55 secunde	2 minute 13 secunde	2 minute 44 secunde	1 minut 22 secunde	1 minut 43 secunde
Pinnacle Studio8	1 minut 7 secunde	1 minut 9 secunde	1 minut 14 secunde	1 minut 17 secunde	1 minut 28 secunde	1 minut 50 secunde	1 minut 15 secunde	1 minut 22 secunde
PhotoShop CS	2 minute 5 secunde	2 minute 10 secunde	2 minute 17 secunde	2 minute 26 secunde	2 minute 52 secunde	6 minute 10 secunde	2 minute 20 secunde	2 minute 40 secunde
PC Mark CPU	5017	4938	4609	4336	3770	2758	4182.000	3894.000
PC Mark Audio conversie KB/s	2843.88	2839.16	2659.07	2494.51	2130.24	1806.34	2922.507	2749.251
PC Mark Video compresie (fps)	58.84	56.54	53.35	49.27	42.76	31.04	53.521	49.546
PC Mark DivX compresie (fps)	63.17	60.33	57.15	54.04	48.3	35.49	65.601	59.010
Verdict	98.0	93.3	91.2	89.9	85.2	60.5	98.2	95.1

* În cazul testelor 3D rezoluțiile mici sunt cele mai indicate pentru măsurarea puterii unui procesor. Rezoluțiile de peste 1024x768 solicită mai mult placa video decât procesorul. Este interesant de observat că în testul de Quake 3 1024x768 placa video GeForce FX 5200 a limitat sub 209fps punctajul obținut de cele mai rapide procesoare.

Procesoarele Intel sunt în continuare avantajate de optimizările ce au fost făcute în programe precum Photoshop sau chiar în benchmark-uri precum PC Mark04. Dacă lucrați foarte mult cu un astfel de program este bine să aveți în vedere acest aspect foarte important. În teste precum WinAce 2.11 sau Serious Sam (neoptimizate pentru Intel) rezultatele indică mai exact forța procesoarelor.

	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	AMD Athlon XP 2600+	AMD Athlon XP 2600+ (Barton)	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	AMD Athlon XP 1800+	AMD Duron 1600	AMD Duron 1400
							
Detalii tehnice							
Socket	A	A	A	A	A	A	A
Frecvență	2075MHz	2075MHz	1910MHz	1830MHz	1530MHz	1600MHz	1400MHz
Multiplicator	12.5	12.5	11.5	11	11.5	12	10.5
FSB	166MHz	166MHz	166MHz	166MHz	133MHz	133MHz	133MHz
Cache L1	64KB+64KB	64KB+64KB	64KB+64KB	64KB+64KB	64KB+64KB	64KB+64KB	64KB+64KB
Cache L2	512KB	256KB	512KB	512KB	256KB	64KB	64KB
Cache L3	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Tehnologie fabricație	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni
Număr tranzistori (milioane)	54.3	37.5	54.3	54.3	37.5	37.5	37.5
Tip memorie	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered
Suport pentru 64 biți	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Teste GeForce FX 5200							
Quake 3 640x480	302.6	292.9	287.4	284.7	227.4	214	199.6
Quake 3 1024x768	204.2	201.9	201.3	200.7	184.9	179.1	173
Serious Sam 640x480	199.9	191.6	191	187.3	149	135.6	124.5
Serious Sam 1024x768	112.2	111.3	111.5	111.2	106.5	102.9	100.4
UT2003 640x480	129.62	128.62	127.94	127.28	118.08	115.53	108.75
UT2003 1024x768	63.85	63.83	63.84	63.84	63.83	63.8	63.68
3DMark2003 640x480	10797	10416	10392	10396	8659	8227	7796
3DMark2003 1024x768	8124	8010	7991	7926	7204	6931	6657
Teste GeForce FX 5700							
Quake 3 640x480	316.1	306.1	298.2	295.4	234.1	223.1	207.2
Quake 3 1024x768	273.1	267.8	264.2	262.3	221.9	213.5	200.3
Serious Sam 640x480	209.7	197.7	196.6	195.2	151	135.8	115.08
Serious Sam 1024x768	153.6	151	151	149.6	130.5	122.7	102.97
UT2003 640x480	184.15	174.5	172.68	169.15	132.16	125.67	125.5
UT2003 1024X768	112.91	112.79	112.68	112.62	108.41	106.7	113.5
3DMark2003 640x480	14921	14319	14416	14333	11632	11078	10177
3DMark2003 1024x768	11905	11558	11532	11514	9916	9381	8954
Teste sintetice							
SiSoftSandra CPU Dhry	7858	7857	7227	6893	5780	6048	5292
SiSoftSandra CPU Whe	3259	3259	2997	2867	2397	2501	2188
WinAce 2.2	1 minut 53 secunde	2 minute 2 secunde	2 minute 5 secunde	2 minute 9 secunde	2 minute 40 secunde	2 minute 48 secunde	3 minute 5 secunde
Pinnacle Studio8	1 minut 33 secunde	1 minut 35 secunde	1 minut 43 secunde	1 minut 44 secunde	2 minute 10 secunde	2 minute 10 secunde	2 minute 23 secunde
PhotoShop CS	3 minute 26 secunde	3 minute 28 secunde	3 minute 44 secunde	3 minute 49 secunde	4 minute 38 secunde	4 minute 45 secunde	5 minute 18 secunde
PC Mark CPU	3535.000	3496.000	3270.000	3166.000	2609.000	2591.000	2273.000
PC Mark Audio conversie KB/s	2439.315	2419.707	2245.189	2150.000	1786.022	1748.680	1544.983
PC Mark Video compresie (fps)	44.068	43.446	40.703	39.700	32.498	32.902	29.287
PC Mark DivX compresie (fps)	48.304	48.202	45.332	44.502	36.720	37.135	34.068
Verdict	85.1	83.9	82.2	81.7	71.4	67.8	64.2

PLACI VIDEO
NV36 CONTRA

Segmentele mainstream şi entry-level aduc cele

GIGANŢII ATI ŞI NVIDIA AU ÎNŢELES demult necesitatea de a oferi noi plăci video la fiecare şase luni. În condiţiile în care dezvoltarea unei noi arhitecturi poate să dureze chiar şi un an şi jumătate, soluţia găsită a fost lansarea unor produse cu frecvenţe mai mari pentru memorie şi GPU, eventual şi cu unele îmbunătăţiri minore ale arhitecturii. Toamna anului trecut a adus o înnoire a ofertei mainstream a celor doi producători, sub forma chip-urilor RV360 şi NV36. Sub numele comercial Radeon 9600 XT, compania canadiană a lansat o versiune a chip-ului 9600 Pro tactată cu 100MHz mai mult, frecvenţa memoriei fiind neschimbată. Mai multe noutăţi au venit de la NVIDIA, deoarece NV36 moşteneşte îmbunătăţirile arhitecturale pe care GeForce FX 5900 Ultra le are faţă de 5800 Ultra. Este vorba despre CineFX 2.0, noua versiune a motorului de Pixel Shader 2.0, care aduce o viteză de până la de două ori mai mare. Pe baza chip-ului NV36, NVIDIA ne oferă două plăci video: GeForce FX 5700 (425/550MHz) şi 5700 Ultra (475/900MHz).

FAŢĂ ÎN FAŢĂ

Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO este o implementare a chip-ului GeForce FX 5700 cu 128MB. Leadtek ne-a obişnuit cu dotări excelente chiar şi pentru produsele mainstream sau entry-level, iar placa de faţă nu face excepţie. Pachetul retail conţine atât manualul de utilizare, cât şi un ghid de instalare rapidă, iar opţiunea nView este suportată prin intermediul mufei DVI şi al convertorului DVI-VGA. După cum sugerează şi numele, placa are facilităţi VIVO, iar producătorul a inclus toate cablurile video necesare, dar şi un pachet software destinat capturii şi editării de imagine, format din aplicaţiile Ulead DVD MovieFactory 2.5 SE, VideoStudio 7 SE DVD şi Cool 3D 3.0 SE. În plus, CD-ul cu drivere mai conţine şi diverse utilitare (WinFast PVR, WinFox 2.0, WinFast DVD, 3Deep, Cult 3D, Coloreal şi Colorific). Deşi este vorba doar de o placă video mainstream, Leadtek oferă şi două jocuri complete, GunMetal şi Big Mutha Truckers.

Firma GeCube a lansat nu mai puţin de trei familii de plăci video bazate pe chip-ul Radeon 9600 XT: seria GC-R96XT vine cu memorii la 500MHz, plăcile GC-R96XTG tactează memoria la frecvenţa standard (600MHz), iar cele din seria GC-R96XTGU sunt dotate cu memorii la 700MHz, fiind şi destul de uşor de

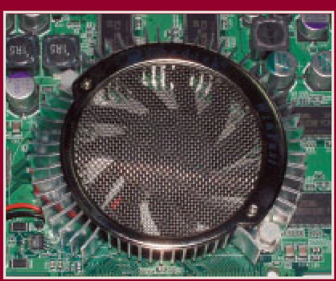


Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO

148.5€+TVA Dotări de excepţie

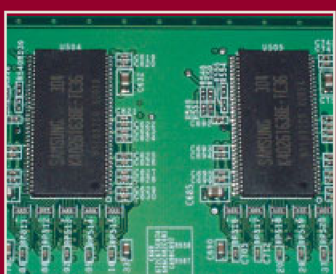
Distribuitor: Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare UltraPRO Computers

Cooler



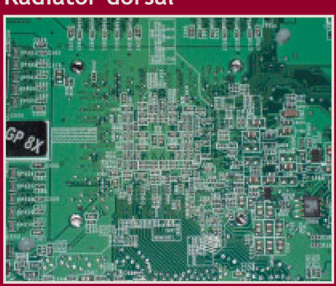
Placa este prevăzută cu un ventilator silenţios de mari dimensiuni.

Memorii



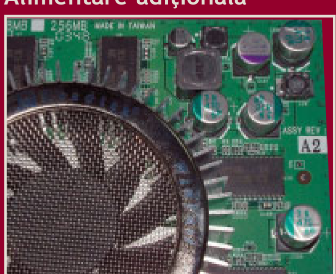
Memoriile Samsung de 3.6ns sunt plasate pe ambele feţe ale plăcii şi nu beneficiază de răcire pasivă.

Radiator dorsal



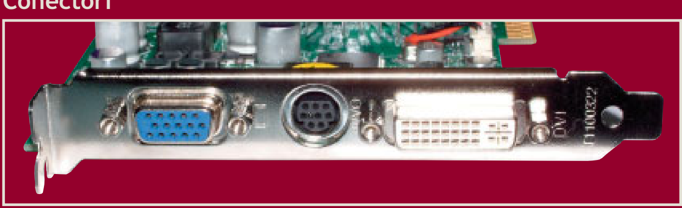
PCB-ul are găuri pentru montarea unui radiator dorsal, dar frecvenţa de funcţionare a chip-ului nu a impus folosirea acestuia.

Alimentare adiţională



Spre deosebire de GeForce FX 5700 Ultra, varianta normală a chip-ului NV36 nu are nevoie de alimentare adiţională.

Conectori



Pe lângă conectorii VGA şi DVI, putem remarca mufa VIVO.

Performanţe jocuri: 2.456 • Performanţe sintetice: 1.266 • Dotări: 0.115 **3.837**

Performanţe

Model	Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO	GeCube Radeon 9600 XT GC-R96XT-C3	ASUS Radeon 9600 XT
Quake 3 1280	199.2	162.5	189
Quake 3 1600	144.4	109.8	126.8
Serious Sam 1280	98.8	108.3	123.6
Serious Sam 1600	69.2	69	82.2
CodeCreatures 1280	20.3	20.1	21.9
CodeCreatures 1600	15.6	15.5	17
3DMark2001SE 1280	9234	9110	9985
3DMark2001SE 1600	7034	6342	7259
AquaMark3 1280	21.9	24.21	25.67
AquaMark3 1600	17.16	18.46	19.57
UT 2003 1280	72.1	70.4	79.87
UT 2003 1600	50	44.5	51.13
Quake 3 1024 AA	182.7	128.3	148.3
Serious Sam 1024 AA	75	82.6	92.4

MAINSTREAM RV360

mai mari profituri pentru producători.

recunoscut datorită sufixului Extreme adăugat la numele produsului. Dintre cele trei modele am ales pentru acest test placa GC-R96XT-C3, care se apropie cel mai mult ca performanțe de GeForce FX 5700. Producătorul a inclus în pachetul retail manualul de utilizare, cablurile video pentru TV Out, adaptorul DVI-VGA, un CD cu drivere și altul cu player-ul PowerDVD XP 4.0. Deși nu a mai fost oferit un cupon pentru Half-Life 2, în locul lui apare jocul Delta Force: Black Hawk Down în versiune completă. Cei de la GeCube s-au gândit și la pasionații de case modding, ventilatorul plăcii fiind dotat cu trei LED-uri (roșu, verde și albastru) care se aprind alternativ când mai rapid, când mai lent, în stilul becurilor din pomul de Crăciun.

PERFORMANȚE

Cele două plăci video au avut pe ansamblu performanțe foarte apropiate. Produsul celor de la Leadtek reușește să obțină un avantaj destul de substanțial în Quake3 și unul mai modest în UT 2003 și 3DMark2001SE, iar placa GeCube își ia revanșa în Serious Sam 2, dar mai ales în AquaMark3, un benchmark care pune în evidență forța superioară a plăcilor ATI în ceea ce privește Pixel Shaders.

OVERCLOCKING

Dacă ținem cont de faptul că același GPU NV36 este folosit atât pentru GeForce FX 5700, cât și pentru 5700 Ultra, frecvența atinsă de chip-ul plăcii Leadtek (475MHz) este una normală. Și procesorul grafic Radeon 9600 XT s-a comportat excelent la overclocking, frecvența maximă fiind 575MHz. Surpriza a venit din partea memoriilor, deoarece ambele plăci sunt dotate cu chip-uri Samsung certificate de producător doar pentru frecvențele normale de funcționare. Cu toate acestea, am reușit să obținem 685MHz pentru produsul Leadtek și 600MHz pentru cel de la GeCube, sporuri de cel puțin 100MHz. Noile rezultate în 1024x768 cu 4XAA și 8XAF au fost 70.6fps, respectiv 66.8fps în UT2003, 8531/7907 în 3DMark2001SE și 16.74/25.11 în AquaMark3.

CONCLUZIE

Ambele plăci din testul nostru pot reprezenta o alegere excelentă pentru gamerii cu limitări de buget. Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO se remarcă în mod deosebit ca o soluție excelentă pentru captură și editare video, iar GeCube GC-R96XT-C3 are un excelent raport performanță/preț.

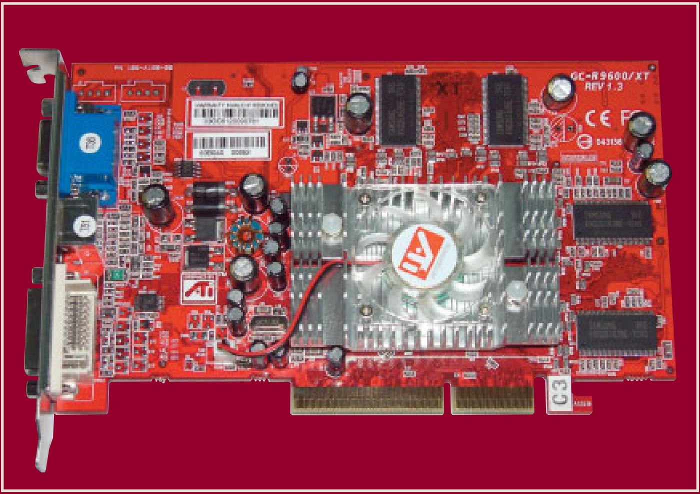
Mihai Constantinescu

Performanțe

Model	Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO	GeCube Radeon 9600 XT GC-R96XT-C3	ASUS Radeon 9600 XT
UT 2003 1024 AA	57.7	56.3	63.18
CodeCreatures 1024 AA	13.3	13.4	14.8
3DMark2001SE 1024 AA	7319	6750	7479
AquaMark3 1024 AA	14.95	21.44	23.18

Detalii tehnice

Model	Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO	GeCube Radeon 9600 XT GC-R96XT-C3	ASUS Radeon 9600 XT
Chipset	GeForce FX 5700	Radeon 9600 XT	Radeon 9600 XT
Memorie	128MB	128MB	128MB
Frecvență chipset/memorie	425MHz/550MHz	500MHz/500MHz	500MHz/600MHz
AGP	8X	8X	8X
Bus memorie	128 biți	128 biți	128 biți
Conectori	VGA, DVI, VIVO	VGA, DVI, TV Out	VGA, DVI, VIVO



GeCube Radeon 9600 XT GC-R96XT-C3

140.8€+TVA Un produs de calitate

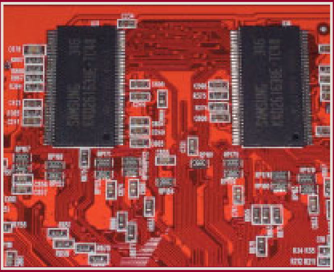
Distribuitor: Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare

Cooler



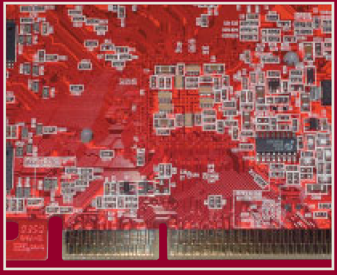
În ciuda frecvenței ridicate, chip-ul Radeon 9600 XT nu necesită un sistem de răcire special.

Memorii



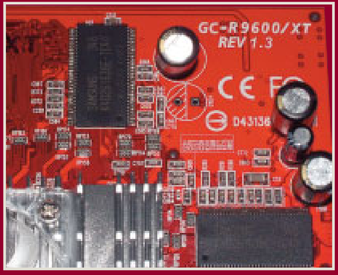
Memoriile tactate la 500MHz nu sunt dotate cu radiatoare, dar acest lucru nu influențează negativ overclocking-ul.

Radiator dorsal



GeCube a urmat design-ul de referință ATI, care nu prevede un radiator dorsal pentru răcirea procesorului grafic.

Alimentare adițională



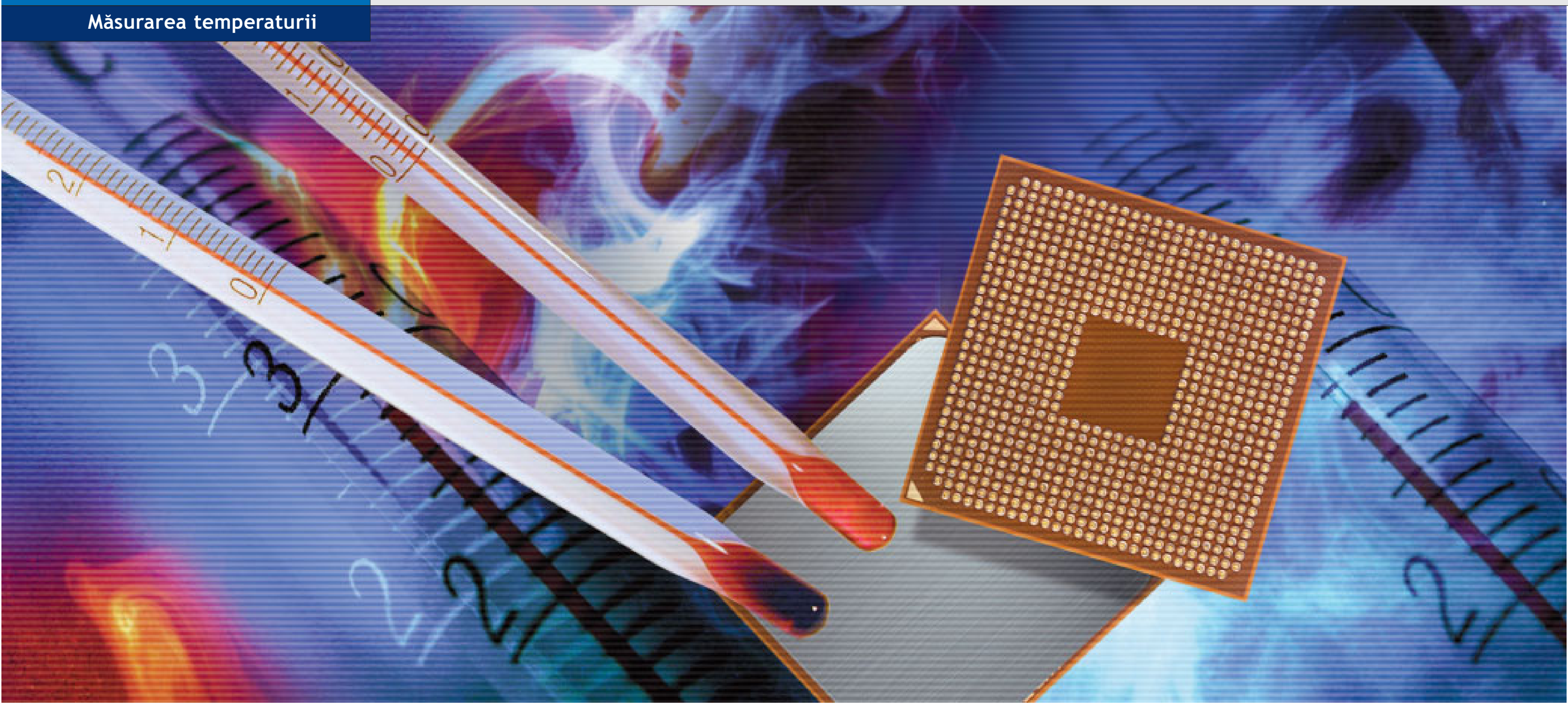
Consumul de energie al chip-ului Radeon 9600 XT nu a impus prezența unui conector Molex pentru alimentare.

Conectori



Producătorul și-a dotat placa cu cei trei conectori standard: VGA, TV Out și DVI.

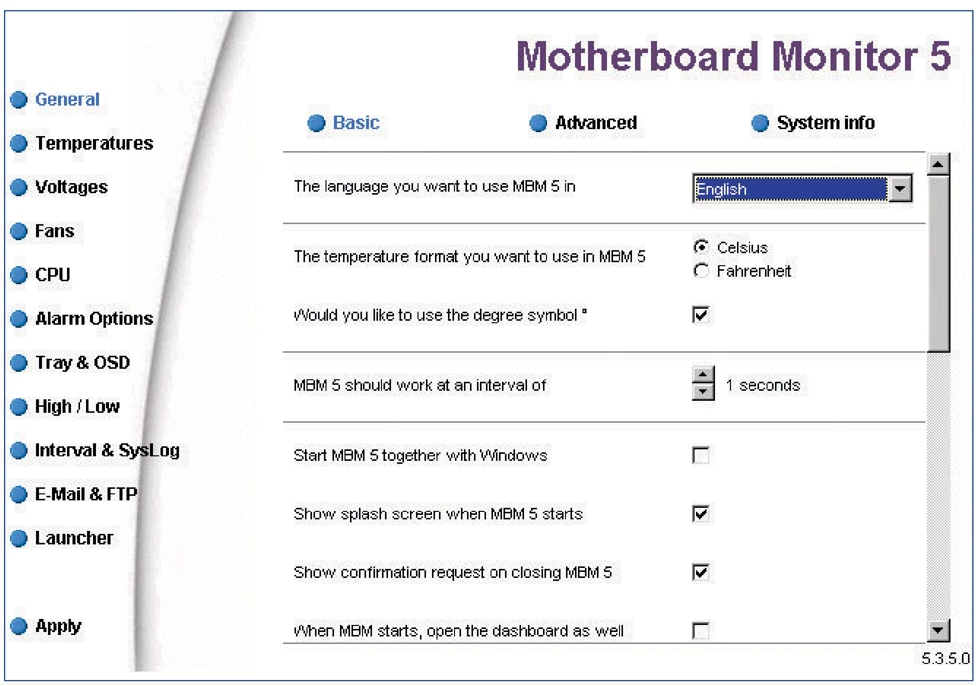
Performanțe jocuri: 2.238 • Performanțe sintetice: 1.277 • Dotări: 0.080 **3.595**



Masurarea temperaturii
Procesoare cu febra

Este incontestabil faptul că procesoarele moderne se încălzesc foarte mult, dar temperatura reală este cel mai adesea destul de dificil de determinat.

TOŢI BENEFICIEM DE PE URMA PROGRESULUI industriei IT, dar din păcate nu toate sporurile de performanţă înregistrate sunt lipsite de anumite dezavantaje. Procesoarele x86 constituie un exemplu perfect, deoarece creşterea permanentă a frecvenţei a adus după sine sisteme de răcire tot mai impunătoare. Dacă în trecut procesoarele 286 şi 386 se descurcau perfect cu un simplu radiator de dimensiuni modeste, chip-urile 486 au impresionat la vremea lor şi prin altceva decât prin performanţe: au fost primele procesoare care se încălzeau suficient de tare încât să necesite o răcire activă (radiator şi ventilator). În prezent, taiwanezii de la VIA par să lupte contra curentului cu sloganul lor "Cool processing" şi cu procesoarele C3 şi Eden, renumite pentru consumul redus de energie, care le permite să ruleze în condiţii optime chiar şi fără ventilator. Din păcate, produsele VIA sunt nevoite să facă unele compromisuri privind performanţele, ceea ce nu este posibil pentru rivalii Intel şi AMD, care s-au angajat într-o adevărată cursă a megahertzilor. Problema apare din cauza faptului că tranzistorii care compun procesoarele degajă căldură direct proporţional cu frecvenţa la care lucrează. Desigur, dimensiunea tranzistorilor şi implicit consumul de energie au fost permanent reduse, dar în acelaşi

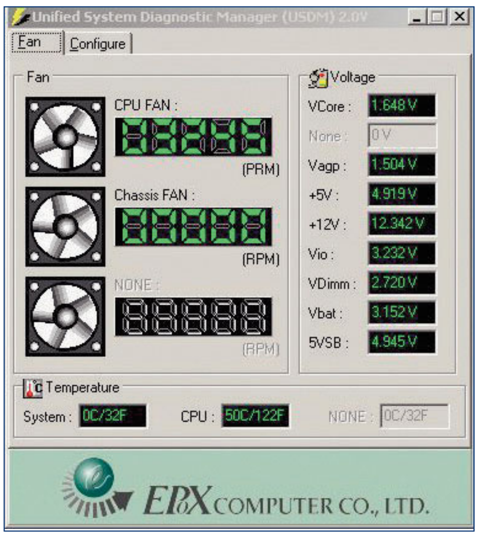


➲ Motherboard Monitor este probabil cel mai complet software de monitorizare a temperaturilor, voltajelor şi ventilatoarelor, fiind capabil să afişeze datele furnizate de toţi senzorii instalaţi pe placa de bază. Fiind mereu actualizat, acest program este compatibil cu aproape toate plăcile de bază de pe piaţă. Mai mult, în ciuda complexităţii sale, Motherboard Monitor este în continuare freeware.

Temperatura procesorului Athlon XP 2600+			
Placă de bază	Chipset	Temperatura în idle	Temperatura în full load
Gigabyte 7NNXPV	NVIDIA nForce2 IGP	24	51
EPoX EP-8KRAI	VIA KT600	50	55
ABIT AN7	NVIDIA nForce2 Ultra 400	36	60

Temperatura procesorului Pentium 4 2.4C			
Placă de bază	Chipset	Temperatura în idle	Temperatura în full load
ABIT IC7-G	i875P	46	62
ABIT AI7	i865PE	41	59
Gigabyte GA-8KNXP	i875P	37	57

timp numărul lor a crescut exponenţial. Această tendinţă a dus în prezent la procesoare ce disipează cantităţi impresionante de căldură (peste 80W la unele modele).



RISCURI

Goana după megahertzi a făcut ca procesoarele moderne să fie total dependente de sistemul de răcire. În acest sens, un test apărut pe site-ul Tom's Hardware Guide a făcut senzaţie la vremea lui, deoarece evidenţia comportarea procesoarelor într-o situaţie limită: înlăturarea completă a sistemului de răcire. Oricât ar părea de ciudat, acest eveniment poate surveni şi în viaţa reală. Este vorba fie de montarea incorectă a radiatorului, care nu face contact perfect cu pastila procesorului, fie de cazul desprinderii accidentale a cooler-ului din socket, o situaţie care se poate întâlni la radiatoarele foarte grele prinse într-un singur punct, mai ales în timpul transportului. Rezultatele testului au fost surprinzătoare: dacă procesoarele Intel au supravieţuit experimentului (Pentium III s-a blocat, iar Pentium 4 şi-a redus automat frecvenţa de funcţionare până la o valoare sigură), produsele AMD din seria Athlon Thunderbird s-au ars în doar câteva secunde. În urma reacţiei publicului, cei de la AMD au introdus diode termice în procesoarele Athlon XP, care permiteau astfel o măsurare mult mai precisă a temperaturii reale. Totuşi, protecţia termică nu era realizată direct în procesor, ca la Intel, ci prin intermediul unui circuit suplimentar de pe placa de bază, rolul său fiind de a opri alimentarea imediat ce temperatura depăşeşte o anumită limită. Prin această metodă datele care nu au fost salvate de utilizator se vor pierde, dar în schimb procesorul va supravieţui. După ce AMD a anunţat că va certifica doar plăcile de bază ce implementează această protecţie, la ora actuală posesorii de procesoare Athlon XP care au o placă de bază mai nouă pot sta mult mai liniştiţi.

SENZORI DE TEMPERATURĂ

Mulţi utilizatori se plâng de faptul că diverse utilitare indică temperaturi foarte mari pentru procesoarele lor. Aici se ridică, evident, problema veridicităţii acestor măsurători ale temperaturii. De câţiva ani, practic toate plăcile de bază sunt dotate cu senzori de temperatură, iar utilitarele nu fac altceva decât să citească şi să afişeze valorile indicate de aceştia. Senzorii se împart şi ei în trei categorii. Cei mai precişi sunt cei despre care am amintit mai sus, diodele termice integrate direct în procesor. Un alt tip de senzor este cel lamelă, care intră în contact cu procesorul şi măsoară temperatura la exteriorul acestuia. Cel mai puţin exacţi sunt senzorii de tip bulb sau cei lipiţi de placa de bază, care măsoară doar temperatura aerului din jurul lor. Astfel se explică faptul că unii utilizatori se plâng de creşterea temperaturii procesorului odată cu schimbarea plăcii de bază, deoarece este posibil ca noul senzor să fie mai exact decât cel vechi şi să indice o valoare mai ridicată. O altă explicaţie pentru temperaturile prea mari este folosirea unui sistem de răcire inadecvat, cum ar fi cazul păstrării vechiului cooler pentru noul procesor după un upgrade. De exemplu, AMD recomandă pentru chip-urile Athlon XP din seria Throughbred folosirea unor radiatoare cu talpă de cupru, dacă nu chiar integral din cupru. Nu este mai puţin adevărat că sunt destui cei care nu ştiu prea bine care este temperatura normală de funcţionare a unui procesor şi intră în panică atunci când nu este cazul. Mai precis, pentru un procesor modern sunt de aşteptat temperaturi de peste 50° atunci când este folosit intensiv, mai ales dacă este vorba despre vârful de gamă sau despre un CPU supus overclocking-ului. Despre temperaturi mari se poate vorbi de la 60° în sus, iar limita la care un procesor se arde este în jurul valorii de 80°. Ca o regulă generală, utilizatorii nu ar trebui să fie îngrijoraţi dacă sistemul este perfect stabil chiar şi în cele mai intensive aplicaţii.

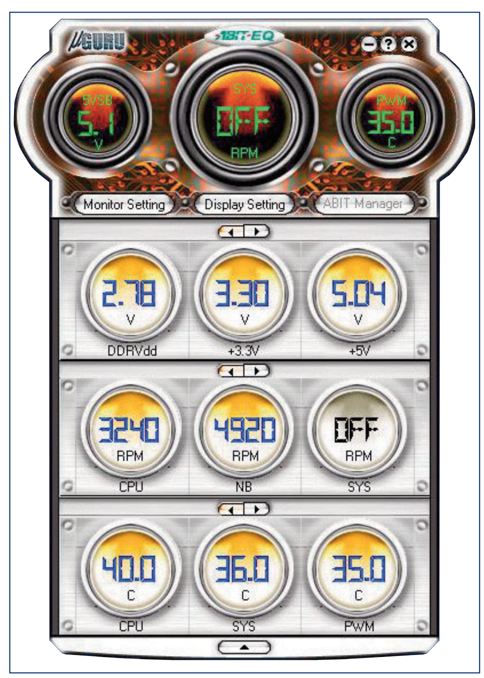
TESTUL NOSTRU

Am decis să investigăm modul în care temperatura unui procesor este indicată de mai multe plăci de bază în condiţii similare. Diferenţele pot fi generate de mai multe cauze, cum ar fi folosirea unor senzori de temperatură diferiţi sau aplicarea de către placa de bază a unui voltaj default uşor diferit pentru procesor. Am ales pentru test trei plăci de bază Socket A (Gigabyte 7NNXPV, EPoX EP-8KRAI, ABIT AN7) şi trei cu Socket 478 (ABIT IC7-G, ABIT AI7, Gigabyte GA-8KNXP), iar procesoarele folosite au fost Athlon XP Barton 2600+, respectiv Pentium 4 2.4C. Testul a constat în măsurarea temperaturii cu aplicaţia Motherboard Monitor în stările de utilizare minimă (idle) şi maximă (full load), aceasta din urmă fiind simulată prin rularea de zece ori a testului de stabilitate Burn-in Wizard din SiSoft Sandra 2004. Unele plăci de bază vin cu diverse utilitare de monitorizare a temperaturii, dar valorile afişate nu diferă de cele indicate de Motherboard Monitor dacă sunt utilizaţi aceiaşi senzori. Neconcordanţe apar doar în cazul în care programul de monitorizare afişează temperatura carcasei în locul temperaturii procesorului şi invers. Trebuie reţinut faptul că acesta nu este un test de plăci de bază, singurul aspect care ne-a interesat fiind detectarea unor eventuale diferenţe între senzorii de temperatură actuali. În plus, plăcile de bază nu au fost montate într-o carcasă, deci temperaturile obţinute nu trebuie privite ca fiind reprezentative pentru un sistem normal.

CONCLUZIE

Rezultatele testului au fost destul de surprinzătoare. În ciuda faptului că am folosit doar un număr relativ redus de plăci de bază, am reuşit să punem în evidenţă variaţii importante ale temperaturii măsurate, în condiţiile în care procesorul şi cooler-ul au rămas neschimbate. Concluzia acestui test este că senzorii de temperatură integraţi pe plăcile de bază moderne oferă rezultate mult mai puţin credibile decât am fi tentaţi să credem.

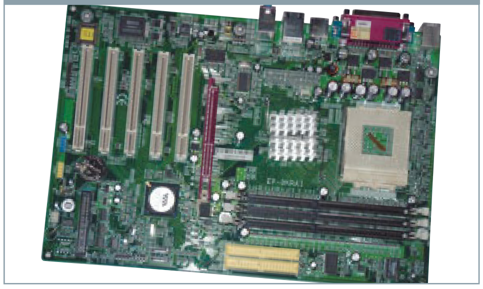
Mihai Constantinescu



➲ **Interfaţa grafică a utilitarului ABIT EQ oferă toate informaţiile de care utilizatorii au nevoie.**

Placă de bază

EPoX EP-8KRAI



EPoX EP-8KRAI doreşte să ofere performanţe bune şi compatibilitate cu cele mai noi tehnologii, la un preţ redus.

AVANTAJE

Fiind vorba de cel mai nou chipset VIA pentru procesoarele Athlon XP, EPoX EP-8KRAI suportă cele mai noi procesoare cu FSB la 400MHz. Din păcate, EPoX nu a adăugat pentru modelul EP-8KRAI suport Firewire, ci doar Serial ATA în mod IDE şi RAID. Layout-ul plăcii este destul de îngrijit, de remarcat fiind colţurile rotunjite ale PCB-ului şi plasarea DIMM-urilor de memorie în aşa fel încât să nu incomodeze slotul AGP. Northbridge-ul este răcit pasiv cu un radiator de dimensiuni respectabile, iar southbridge-ul nu este răcit.

PERFORMANŢE

În timpul testului a trebuit să setăm memoria la valorile SPD pentru a putea efectua testele la frecvenţa DDR400. În afară de această problemă minoră nu am întâlnit dificultăţi în testarea lui EPoX EP-8KRAI. Dotările de overclocking sunt destul de bune, ele incluzând şi posibilitatea modificării multiplicatorului procesoarelor deblocate. Rezultatele finale sunt satisfăcătoare pentru majoritatea utilizatorilor.

CONCLUZIE

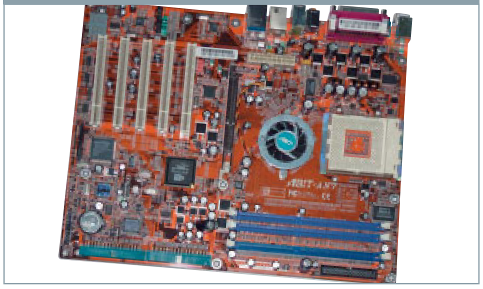
Cei ce doresc o placă de bază cu preţ redus şi ţin cont de performanţele şi dotările oferite vor fi mulţumiţi de EPoX EP-8KRAI.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	69$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A / VIA KT600+VT8237 / 400MHz
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB
Conectori	4 USB 2.0, Lan
ATA / RAID	2xATA133 / 2xSerial ATA
Extra	-
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-250MHz / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Nu / Nu

Teste			
Quake 3 640x480	197.8	Conversie WAV-MP3	40"
Serious Sam 640x480	131.7	Arhivare WinRAR	11'47"
3DMark2001SE 640x480	12821	PCMark2002 CPU	4581
Comanche 4 640x480	33.54	Sandra Mem. Int	1987
UT 2003 640x480	129.5	Sandra Disk	27849
Performanţe			
Sintetice:	2.400	Dotări:	0.052
Jocuri:	2.511	Verdict:	4.964

Placă de bază

ABIT AN7



Prin AN7, ABIT îşi reînnoieşte linia de produse cu chipset nForce2 Ultra 400.

AVANTAJE

ABIT AN7 este un produs dedicat utilizatorilor entuziaşti, acest lucru putând fi observat din momentul scoaterii plăcii din cutie. Ambalajul are un design stilat, în interior găsim cutii separate cu diverse accesorii. Conectarea unităţilor de stocare se face atât pe interfaţa IDE, cât şi pe cea Serial ATA. Perifericele se pot conecta pe USB 2.0 şi pe Firewire. Layout-ul PCB-ului este foarte bine realizat, componentele sunt spaţiate pentru a permite montarea uşoară a acestora. Un LED de diagnosticare serveşte la verificarea stării sistemului. Sloturile IDE sunt orientate în paralel cu PCB-ul pentru îmbunătăţirea fluxului de aer din carcasă în momentul montării cablurilor aferente.

PERFORMANŢE

Opţiunile de overclocking din BIOS sunt excelente, unele modificări putând fi operate şi din sistemul de operare prin intermediul utilitarului µGuru ce lucrează în conjunctură cu chip-ul cu acelaşi nume. Performanţele sunt foarte bune, caracteristice plăcilor cu chipset nForce2 Ultra 400.

CONCLUZIE

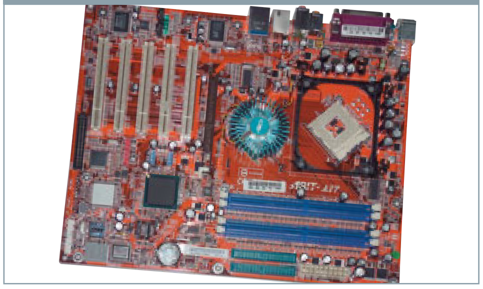
ABIT AN7 este în momentul de faţă una dintre cele mai bune alegeri pentru platforma Socket A.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	106.74€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nF2 Ultra 400 + MCP-T / 400MHz
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB
Conectori	4 USB 2.0, 1 Firewire, Lan, S/PDIF
ATA / RAID	2xATA133 / 2xSerial ATA
Extra	LED de diagnosticare, µGuru
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-300MHz / 5X-22X
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Da

Teste			
Quake 3 640x480	233.3	Conversie WAV-MP3	39"
Serious Sam 640x480	148.2	Arhivare WinRAR	10'5"
3DMark2001SE 640x480	14287	PCMark2002 CPU	4723
Comanche 4 640x480	36.13	Sandra Mem. Int	2103
UT 2003 640x480	142.12	Sandra Disk	27469
Performanţe			
Sintetice:	2.665	Dotări:	0.060
Jocuri:	2.681	Verdict:	5.403

Placă de bază

ABIT AI7



AI7 face parte din noua serie de produse ABIT dotate cu chip-ul µGuru.

AVANTAJE

ABIT este prin definiţie un producător ce încurajează overclocking-ul. Acest lucru se poate observa şi la AI7, ce este fabricată din componente de calitate, northbridge-ul are răcire activă, ventilatorul având turaţia controlată din BIOS. Un LED de diagnosticare prezintă starea sistemului, lucru de ajutor în special în cazul unui overclocking eşuat. Chip-ul audio încorporat are ieşiri pentru şase canale, conectarea făcându-se prin Jack sau S/PDIF. Layout-ul PCB-ului este impecabil, de la marginile rotunjite, jumperii cu sistem de prindere uşoară şi până la poziţionarea DIMM-urilor de memorie la o distanţă apreciabilă de slotul AGP.

PERFORMANŢE

Opţiunile de overclocking din BIOS sunt foarte bogate şi sunt grupate în meniul SoftMenu III. Parametrii sistemului pot fi observaţi şi modificaţi din sistemul de operare prin intermediul unui utilitar livrat de ABIT. Acesta lucrează în conjunctură cu chip-ul ABIT µGuru. Performanţele sunt foarte bune, în principal şi datorită activării PAT de către ABIT. Stabilitatea pe toată durata testelor a fost excelentă.

CONCLUZIE

ABIT AI7 este o alegere excelentă pentru procesoarele Intel Pentium 4.

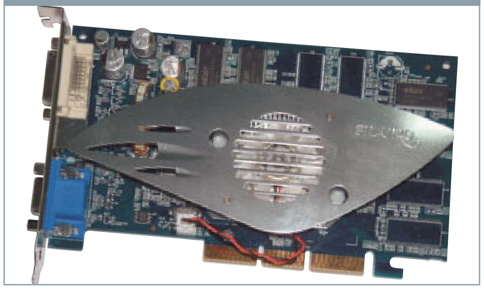
Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	114.14€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I865PE+ICH5R / 800MHz
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, S/PDIF
ATA / RAID	2xATA100 / 2xSerial ATA
Extra	LED de diagnosticare, µGuru
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-412 / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Teste			
Quake 3 640x480	323.9	Conversie WAV-MP3	37"
Serious Sam 640x480	165.5	Arhivare WinRAR	6'47"
3DMark2001SE 640x480	17486	PCMark2002 CPU	5981
Comanche 4 640x480	48.15	Sandra Mem. Int	4554
UT 2003 640x480	166.32	Sandra Disk	27698
Performanţe			
Sintetice:	3.401	Dotări:	0.064
Jocuri:	3.317	Verdict:	6.781


Leadtek®
We Make Dreams a Reality
WinFast - Schimbă pe ...
2 ani
GARANȚIE
... televiziunea digitală!
Leadtek
WinFast A360
• Versiuni: A360 TD MyViVO 256,
A360 TD 128 / MyViVO
• Chipset: GeForceFX 5700
• Memorie: 256MB DDR / 128MB DDR
• Dotări standard: TV-Out, DVI,
Bundle software
• Opționale: Video-In/Out,
Monitorizare hardware
• Garanție: 2 ani
Leadtek
WinFast A340
• Versiuni: A340 TD,
A340 T
• Chipset: GeForceFX 5200
• Memorie: 128MB DDR
• Dotări standard: TV-Out
• Opționale: DVI, Bundle software
• Garanție: 2 ani
PVR
WinFast TV2000XP Expert
• Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
• Standarde: PAL BG / PAL DK
• Stereo: TV / FM 88MHz ~ 108MHz / 181 canale
• Captură directă pe DVD/VCD
• Bundle: Video Studio 7 SE,
DVD Movie Factory 2, COOL 3D
• Decodare 10 biți
• Teletext
• Garanție 2 ani
PVR
WinFast TV2000XP Deluxe
• Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
• Standarde: PAL BG / PAL DK
• Stereo: FM 88MHz ~ 108MHz / 181 canale
• Bundle: Video Studio 7 SE,
DVD Movie Factory 2, COOL 3D
• Decodare 8 biți
• Teletext
• Garanție 2 ani
De vânzare în magazinele:
www.bestcomputers.ro
www.itshop.ro
www.alliancecomputers.ro
www.ultrapro.ro
www.caro.ro
www.intelis.ro
... precum și în orice magazin IT de calitate
unic importator:
SKINMEDIA
Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel/Fax: 021-231.50.97
021-231.65.18 Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

Placă video

ABIT Siluro FX 5600 XT



ABIT ne oferă o implementare a celui mai ieftin chip grafic din seria GeForce FX 5600.

DOTĂRI

Deşi ABIT Siluro FX 5600 XT este o placă video destinată utilizatorilor mai puţin pretenţioşi, producătorul nu a neglijat totuşi dotările produsului său. În pachetul plăcii găsim manualul de utilizare, cablurile video pentru TV Out, dar şi adaptorul DVI-VGA, care permite folosirea facilităţii nView pe două monitoare CRT. Ca bundle software găsim un player DVD (SiluroDVD 4), iar pe CD-ul intitulat Siluro Software Album se află aplicaţiile WindowBlinds NV Edition şi Earthviewer 3D Demo, precum şi versiunea demo a jocului Soldier of Fortune 2. Ca un bonus pentru pasionaţii de case modding, ventilatorul este dotat cu un LED albastru, iar radiatorul are un design interesant, specific celor de la ABIT.

PERFORMANŢE

Spre deosebire de plăcile ATI din seria XT, GeForce FX 5600 XT reprezintă cea mai ieftină soluţie din familia sa. Deşi nu am găsit vreo informaţie despre bus-ul memoriei nici în manual şi nici pe site-ul producătorului, performanţele mai mult decât modeste indică folosirea unei interfeţe pe 64 biţi.

CONCLUZIE

Deşi face parte din familia GeForce FX 5600 şi suportă DirectX 9, această placă video este prea lentă pentru a putea rula jocurile actuale în 1024x768 cu detalii maxime.

Contact			
Distribuitor			UltraPRO Computers
Telefon			021-211.70.90
Preţ / Garanţie			104.56€ / 24 luni
Detalii tehnice			
Chipset			GeForce FX 5600 XT
Memorie			128MB
Frecvenţă chipset / Memorie			235MHz/333MHz
AGP			8X
Bus memorie			64 biţi
Conectori			VGA, DVI, TV Out
Teste			
Quake 3 1280	84.9	AquaMark3 1600	6.99
Quake 3 1600	55.7	UT 2003 1280	29
Serious Sam 1280	36.8	UT 2003 1600	19.1
Serious Sam 1600	23.8	Quake 3 1024 AA	52.4
CodeCreatures 1280	9.6	Serious Sam 1024 AA	27
CodeCreatures 1600	7.1	UT 2003 1024 AA	22.1
3DMark2001SE 1280	3761	CodeCreatures 1024 AA	6.3
3DMark2001SE 1600	2584	3DMark2001SE 1024 AA	2613
AquaMark3 1280	8.95	AquaMark3 1024 AA	6.47
Performanţe			
Sintetice:	0.511	Dotări:	0.080
Jocuri:	0.902	Verdict:	1.493

Placă video

Inno3D Tornado GeForce MX 4000 64MB



GeForce4 MX 4000 este un chip grafic din seria GeForce4 MX de la NVIDIA, frecvenţele recomandate de producător fiind 275MHz pentru GPU şi 400MHz pentru memorie.

DOTĂRI

Placa celor de la Inno3D este un produs entry-level, astfel că dotările au fost şi ele stabilite în consecinţă. Practic, în pachetul plăcii nu se află decât manualul de utilizare, cablul video pentru TV Out şi CD-ul cu drivere. Acesta din urmă ne-a fost de un real ajutor, pentru că versiunea normală de Forceware 52.16 a refuzat să recunoască placa video, astfel că am fost nevoiţi să instalăm driver-ul aflat pe CD (tot versiunea 52.16, dar probabil cu mici modificări). Din păcate, producătorul nu şi-a dotat produsul cu o mufă DVI, deşi acest conector a devenit de ceva timp un standard, chiar pentru plăcile mai ieftine.

PERFORMANŢE

În ceea ce priveşte rezultatele în teste, chip-ul GeForce4 MX îşi arată vârsta. Totuşi, trebuie să apreciem în mod pozitiv faptul că producătorul a folosit o interfaţă cu memoria pe 128 biţi, ceea ce permite obţinerea unor performanţe decente atunci când nu se exagerează cu setarea rezoluţiei sau a opţiunilor AA şi AF.

CONCLUZIE

Inno3D Tornado GeForce MX 4000 64MB este o alegere potrivită pentru cei care au nevoie de o placă video ieftină cu TV Out.

Contact			
Distribuitor			Depozitul de Calculatoare
Telefon			021-221.73.77
Preţ / Garanţie			60.1$ / 12 luni
Detalii tehnice			
Chipset			GeForce4 MX 4000
Memorie			64MB
Frecvenţă chipset / Memorie			275MHz/400MHz
AGP			8X
Bus memorie			128 biţi
Conectori			VGA, TV Out
Teste			
Quake 3 1280	113.3	AquaMark3 1600	6.36
Quake 3 1600	78.6	UT 2003 1280	30.8
Serious Sam 1280	53.8	UT 2003 1600	22
Serious Sam 1600	38.3	Quake 3 1024 AA	45
CodeCreatures 1280	-	Serious Sam 1024 AA	22.2
CodeCreatures 1600	-	UT 2003 1024 AA	13.5
3DMark2001SE 1280	4965	CodeCreatures 1024 AA	-
3DMark2001SE 1600	3684	3DMark2001SE 1024 AA	2267
AquaMark3 1280	7.59	AquaMark3 1024 AA	4.71
Performanţe			
Sintetice:	0.432	Dotări:	0.055
Jocuri:	1.019	Verdict:	1.506

Placă video

Inno3D Tornado GeForce MX 4000 128MB



Dacă 64MB vi se pare o cantitate de memorie prea mică pentru zilele noastre, Inno3D are în ofertă şi o variantă cu 128MB a plăcii sale Tornado GeForce MX 4000.

DOTĂRI

Nici această placă nu impresionează prin dotările sale, dar acest lucru este justificat de preţul mai redus. Pe lângă manualul de utilizare, Inno3D a inclus în cutia plăcii un cablu video şi un CD cu drivere. De data aceasta mufa DVI este prezentă, ceea ce permite conectarea în condiţii optime a monitoarelor LCD cu intrare digitală. Totuşi, producătorul nu oferă şi un adaptor DVI-VGA, care ar fi facilitat utilizarea a două monitoare CRT.

PERFORMANŢE

Sporul de memorie se face simţit, totuşi diferenţa de performanţă este minimă (3-5%). Din cauza arhitecturii chip-ului GeForce4 MX, care suportă doar DirectX 7, placa nu a putut rula CodeCreatures sau testul Nature din 3DMark2001SE, iar calitatea efectelor din AquaMark3 a lăsat de dorit. Tot din acest motiv, Tornado GeForce MX 4000 nu va putea rula unele jocuri mai noi care necesită pixel shaders, cum ar fi Prince of Persia: Sands of Time. În testele cu AA şi AF placa Inno3D nu a putut folosi setarea Anisotropic Filtering 8X, deoarece chip-ul GeForce4 MX este limitat la 2X.

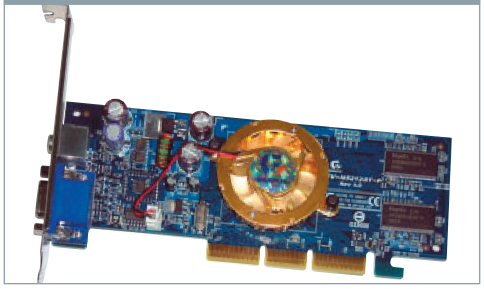
CONCLUZIE

Faţă de varianta cu 64MB, această placă video nu prezintă decât avantajul dotării cu o mufă DVI.

Contact			
Distribuitor			Depozitul de Calculatoare
Telefon			021-221.73.77
Preţ / Garanţie			73.7$ / 12 luni
Detalii tehnice			
Chipset			GeForce4 MX 4000
Memorie			128MB
Frecvenţă chipset / Memorie			275MHz/400MHz
AGP			8X
Bus memorie			128 biţi
Conectori			VGA, DVI, TV Out
Teste			
Quake 3 1280	118.4	AquaMark3 1600	6.54
Quake 3 1600	81.8	UT 2003 1280	32.7
Serious Sam 1280	56.9	UT 2003 1600	23.3
Serious Sam 1600	40	Quake 3 1024 AA	46.4
CodeCreatures 1280	-	Serious Sam 1024 AA	23.1
CodeCreatures 1600	-	UT 2003 1024 AA	14.1
3DMark2001SE 1280	5128	CodeCreatures 1024 AA	-
3DMark2001SE 1600	3830	3DMark2001SE 1024 AA	2325
AquaMark3 1280	7.77	AquaMark3 1024 AA	4.81
Performanţe			
Sintetice:	0.446	Dotări:	0.060
Jocuri:	1.067	Verdict:	1.573

Placă video

Gigabyte GV-N52128T-P



Gigabyte GV-N52128T-P este o placă video bazată pe chip-ul entry-level NVIDIA GeForce FX 5200 şi are o interfaţă cu memoria pe 64 biţi.

DOTĂRI

Placa Gigabyte nu este prevăzută cu o mufă DVI, dar pachetul retail conţine un cablu video pentru conectorul TV Out. Producătorul mai oferă manualul de utilizare (atât pe CD, cât şi varianta tipărită), player-ul PowerDVD 5 şi utilitarul de overclocking V-Tuner. Surprinzător pentru un produs entry-level, Gigabyte a inclus şi jocul Will Rock în versiune completă. De asemenea, în ciuda frecvenţei reduse a procesorului grafic, producătorul a decis să folosească răcire activă în locul unui simplu radiator.

PERFORMANŢE

Frecvenţele reduse şi alegerea producătorului de a implementa un bus al memoriei pe 64 biţi explică rezultatele deosebit de slabe pentru o placă video modernă. Practic, performanţele acestui produs ne-au adus mai degrabă aminte de zilele plăcilor Riva TNT2 Ultra şi GeForce2 MX. În aceste condiţii, suportul pentru DirectX 9 devine un avantaj pur teoretic, pentru că Gigabyte GV-N52128T-P nu poate rula jocurile DirectX 9 în condiţii acceptabile.

CONCLUZIE

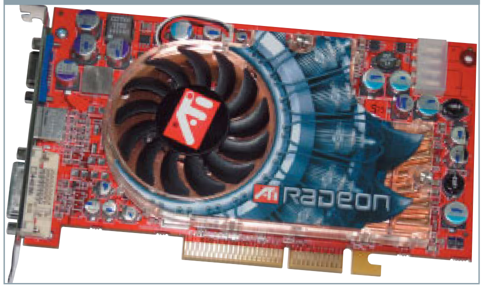
Această placă nu poate satisface cerinţele unui gamer modern, chiar dacă este folosită în tandem cu un procesor puternic.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	60.12€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce FX 5200
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset / Memorie	250MHz/333MHz
AGP	8X
Bus memorie	64 biţi
Conectori	VGA, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	61.1	AquaMark3 1600	4.3
Quake 3 1600	39.9	UT 2003 1280	21.6
Serious Sam 1280	23.6	UT 2003 1600	14.3
Serious Sam 1600	15.3	Quake 3 1024 AA	26.8
CodeCreatures 1280	6.7	Serious Sam 1024 AA	11
CodeCreatures 1600	4.9	UT 2003 1024 AA	12.2
3DMark2001SE 1280	2967	CodeCreatures 1024 AA	3.9
3DMark2001SE 1600	2016	3DMark2001SE 1024 AA	1464
AquaMark3 1280	5.63	AquaMark3 1024 AA	4.06
Performanţe			
Sintetice:	0.349	Dotări:	0.075
Jocuri:	0.566	Verdict:	0.989

Placă video

GeCube Radeon 9800 XT



După cum sugerează şi numele, această placă video este bazată pe cel mai puternic chip ATI, Radeon 9800 XT. Deşi în oferta GeCube există şi modele cu facilităţi VIVO, placa pe care am primit-o la testare nu face parte dintre acestea.

DOTĂRI

GeCube a decis să urmeze designul de referinţă ATI, iar ventilatorul şi radiatorul nu au fost personalizate cu sigla proprie. Avantajul acestui design este folosirea unui ventilator de mari dimensiuni cu o viteză de rotaţie destul de redusă, ceea ce se reflectă pozitiv şi în nivelul de zgomot emis de placă. Pachetul conţine manualul de utilizare, cablurile video, adaptorul DVI-VGA şi CD-ul cu drivere, iar ca bundle software producătorul a inclus player-ul PowerDVD XP 4.0 şi jocul Delta Force: Black Hawk Down în versiune completă.

PERFORMANŢE

După cum era de aşteptat, rezultatele în testele noastre sunt foarte asemănătoare cu cele obţinute de celelalte implementări ale chip-ului Radeon 9800 XT. Viteza excelentă a acestuia şi dotarea plăcii cu 256MB asigură performanţe de top atât în jocurile actuale, cât şi în producţiile anului 2004.

CONCLUZIE

Acest produs are un preţ foarte bun pentru o placă video cu Radeon 9800 XT, iar dotările nu au fost nici ele neglijate.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91 / 021-221.73.77
Preţ / Garanţie	478.5€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9800 XT
Memorie	256MB
Frecvenţă chipset / Memorie	412MHz/730MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 biţi
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	297.1	AquaMark3 1600	32.29
Quake 3 1600	242.5	UT 2003 1280	145.4
Serious Sam 1280	141.8	UT 2003 1600	109.9
Serious Sam 1600	131.1	Quake 3 1024 AA	271.5
CodeCreatures 1280	39.7	Serious Sam 1024 AA	135.5
CodeCreatures 1600	30.7	UT 2003 1024 AA	131.7
3DMark2001SE 1280	14946	CodeCreatures 1024 AA	27.4
3DMark2001SE 1600	12823	3DMark2001SE 1024 AA	12334
AquaMark3 1280	39.08	AquaMark3 1024 AA	36.38
Performanţe			
Sintetice:	2.318	Dotări:	0.080
Jocuri:	4.367	Verdict:	6.765

Placă video

GeCube Radeon 9600 XT Extreme



GeCube ne-a obişnuit deja cu plăci video din seria Extreme, cea de faţă remarcându-se prin memoria la 700MHz faţă de 600MHz la plăcile normale dotate cu Radeon 9600 XT.

DOTĂRI

Producătorul a decis să folosească acelaşi sistem de răcire care este întâlnit la plăcile Radeon 9800 XT. Deşi căldura disipată de GPU este destul de redusă, masivul radiator este totuşi necesar pentru răcirea pasivă a chip-urilor de memorie tactate la 700MHz. Din acest motiv, GeCube a prevăzut radiatoare şi pentru memoriile plasate pe spatele plăcii. Dotările cuprind manualul de utilizare, cablurile video, adaptorul DVI-VGA, CD-ul cu drivere, PowerDVD XP 4.0 şi jocul complet Delta Force: Black Hawk Down.

PERFORMANŢE

Dacă ţinem cont de faptul că ATI a oferit plăcilor Radeon 9600 XT doar o creştere de frecvenţă pentru procesorul grafic, nu şi pentru memorie, aceste soluţii video sunt cu siguranţă mai dezechilibrate decât cele bazate pe Radeon 9600 Pro. În aceste condiţii, decizia celor de la GeCube de a oferi plăci Radeon 9600 XT cu memorii la 700MHz pare una inspirată, mai ales că sporul de performanţă este destul de vizibil.

CONCLUZIE

Graţie memoriei la 700MHz, producătorul GeCube se poate mândri cu cea mai rapidă implementare a chip-ului ATI Radeon 9600 XT.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91 / 021-221.73.77
Preţ / Garanţie	167.8€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9600 XT
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset / Memorie	500MHz/700MHz
AGP	8X
Bus memorie	128 biţi
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	199.9	AquaMark3 1600	20.16
Quake 3 1600	139.9	UT 2003 1280	84.3
Serious Sam 1280	120.9	UT 2003 1600	54.7
Serious Sam 1600	86.5	Quake 3 1024 AA	161.3
CodeCreatures 1280	22.7	Serious Sam 1024 AA	95.6
CodeCreatures 1600	17.7	UT 2003 1024 AA	65.6
3DMark2001SE 1280	10417	CodeCreatures 1024 AA	15.4
3DMark2001SE 1600	7784	3DMark2001SE 1024 AA	7864
AquaMark3 1280	26.42	AquaMark3 1024 AA	23.94
Performanţe			
Sintetice:	1.466	Dotări:	0.080
Jocuri:	2.693	Verdict:	4.239

Cameră foto digitală

BenQ DC C50



BenQ DC C50 are la bază un senzor CCD de 5.04 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi), zoom optic 3X şi poate înregistra fişiere video cu sunet. Accesul la setări este ergonomic graţie sistemului dial folosit pentru accesul celor mai importante funcţii. Are în dotarea standard un card SD de 32MB ce poate stoca aproximativ 18 fotografii la rezoluţie maximă şi 32 la rezoluţia de 2048x1536.

CALITATE FOTO

Cele mai reuşite fotografii realizate cu BenQ DC C50 sunt cele realizate cu funcţia macro şi fără blitz. Din păcate, majoritatea fotografiilor de interior realizate la o distanţă mai mare de trei metri faţă de subiect sunt întunecate şi unele chiar blurate, cauza fiind blitz-ul ce are o rază de acţiune destul de mică. Am remarcat apariţia artefactelor în fotografiile de exterior, însă fără a avea o rată deranjantă.

DOTĂRI

Se pot ataşa fişiere de sunet la imaginile realizate pentru a reconstitui mai bine atmosfera sau pentru a face mici adnotări audio. Alimentarea este realizată cu un acumulator Lithium-ion în format propriu, reîncărcarea sa realizându-se direct prin intermediul camerei foto.

CONCLUZIE

BenQ DC C50 se adresează fotografilor amatori care doresc un aparat capabil de rezoluţii de până la 2560x1920 sau celor care realizează multe fotografii de tip macro.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	539$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4.91 megapixeli
Apertură	F2.8 - F4.7
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SD
Card memorie inclus	32MB
LCD	1.5”
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2560x1920
ISO	Auto/100/200/400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	Lithium-ion
Dimensiuni	98x63x35mm
Greutate	180g (fără baterie)
Performanţe	★★★★☆

Cameră foto digitală

Canon PowerShot A80



PowerShot A80 este modelul de vârf al seriei “PowerShot A”. Are un senzor CCD de 4 megapixeli (3.87 megapixeli efectivi), zoom optic de 3X şi un ecran LCD rabatabil. Carcasa este metalică, iar construcţia aparatului este special concepută pentru a oferi o durabilitate cât mai mare. Un exemplu în acest sens este ecranul LCD care este rabatabil, putând fi întors atunci când camera nu este folosită. În acest mod suprafaţa ecranului este protejată de murdărie sau, mai rău, de zgârieturi. Atunci când camera este oprită lentilele se retrag în interiorul aparatului, fiind imediat acoperite de un ansamblu format din două componente din material plastic.

CALITATE FOTO

Fotografiile realizate pe setarea “auto” sunt mult mai reuşite comparativ cu alte camere din clasa de preţ 450-550$, graţie tehnologiei iSAPS (Intelligent Scene Analysis based on Photographic Space).

DOTĂRI

Este prima cameră din seria “PowerShot A” ce dispune de PictBridge, standard care permite printarea directă, fără a avea nevoie de intermedierea unui calculator. Construcţia aparatului permite ataşarea lentilelor adiţionale sau a filtrelor.

CONCLUZIE

PowerShot A80 este o alegere foarte bună pentru clasa middle range.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	469€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.87 megapixeli
Apertură	F2.8 - F4.9
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	Compact Flash
Card memorie inclus	32MB
LCD	rabatabil, 1.5”
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2272x1704
ISO	Auto/50/100/200/400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	4 baterii AA
Dimensiuni	103x65x35mm
Greutate	350g (cu baterii)
Performanţe	★★★★☆

Cameră foto digitală

HP Photosmart 945



HP Photosmart 945 este urmaşul modelului Photosmart 850. Are un senzor CCD de 5.3 megapixeli (5.09 megapixeli efectivi), dispune de zoom optic 8X, iar lentilele (de foarte bună calitate) poartă marca Fuji. HP Photosmart 945 este disponibilă şi în varianta cu docking station 8881 la un preţ de 709€.

CALITATE FOTO

Photosmart 945 este prima cameră care foloseşte tehnologia “adaptive lighting” pentru iluminarea digitală a zonelor întunecate din imagine. Procesarea are loc înainte de comprimarea fişierului jpeg, astfel încât această metodă este mult mai performantă decât o prelucrare ulterioară în Photoshop. Blitz-ul este de tip “pop-up”, iar raza sa de acţiune este de maxim 4.80m, distanţă suficientă pentru o poză de interior.

DOTĂRI

Cu ajutorul unui adaptor produs de Tiffen se pot adăuga filtre sau lentile adiţionale. Pentru test ne-au fost furnizate două filtre UV Protector (ce au şi rol în protecţia fizică a lentilelor) şi o lentilă adiţională de conversie “wide angle”. Utilizatorii iniţiaţi în tehnicile fotografice au la dispoziţie o serie importantă de setări manuale.

CONCLUZIE

HP Photosmart 945 s-a remarcat în timpul testelor prin calitatea fotografiilor. Unul dintre principalele argumente în achiziţionarea acestei camere este raportul foarte bun dotări/preţ.

Contact	
Distribuitor	HP INteractive Center
Telefon	021-222.20.72
Preţ / Garanţie	629€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	5.09 megapixeli
Apertură	F2.6 - F3.1
Tip senzor	CCD
Zoom optic	8X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	64MB SDRAM (buffer)
Tip memorie externă	SD
Card memorie inclus	32MB
LCD	2”
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2608x1952
ISO	Auto100/200/400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Electronic
Alimentare	4 baterii AA
Dimensiuni	123x85x85mm
Greutate	500g (cu baterii)
Performanţe	★★★★★

Cameră foto digitală

Konica Minolta G400



Minolta G400 este o cameră foto digitală cu un format ultracompact. Carcasa este metalică, designul fiind unul foarte reuşit. Este dotată cu un senzor CCD de 4.2 megapixeli, rezoluţia maximă fiind de 2272x1704 (3.86 megapixeli).

CALITATE FOTO

Minolta G400 este echipată cu lentile Hexanon de 5.6-16.8mm. Obiectivul este format din şapte elemente dispuse în şase grupuri şi are apertura maximă de 4.9 în modul tele. Am fost plăcut surprins de fotografiile realizate în exterior ce au o saturaţie foarte bună a culorilor.

DOTĂRI

Este o cameră foarte rapidă, având nevoie de doar 0.7 secunde pentru iniţializare. Se pot memora două grupuri de setări. Şi, chiar dacă G400 se adresează fotografilor amatori, reglajele manuale nu lipsesc. Accesarea meniurilor suferă la capitolul ergonomie. Minolta reuşeşte şi în cazul camerei G400 să ofere un acumulator performant cu ajutorul căruia am reuşit să realizez 297 de fotografii cu ecranul LCD oprit. Dacă este folosit şi ecranul LCD, numărul de fotografii scade sub 200.

CONCLUZIE

Datorită formatului şi vitezei, Minolta G400 este camera ideală pentru cei care doresc să aibă mereu cu ei un aparat foto cu ajutorul căruia să nu scape nici o ocazie să realizeze fotografii de calitate.

Contact	
Distribuitor	DOLEX PRO GROUP
Telefon	021-310.25.70
Preţ / Garanţie	460€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.86 megapixeli
Apertură	Wide: F2.8/F4.7; tele: F4.9/F8.2
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SD/MMC card, Memory Stick
Card memorie inclus	SD 16MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2272x1704
ISO	Auto, 50, 100, 200, 400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Electronic
Alimentare	Lithium-Ion (NP-600)
Dimensiuni	94x56x26mm
Greutate	210g
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★

DVD Writer

Lite-On LDW-411SX



Lite-On LDW-411SX este un DVD Writer extern, compatibil doar cu interfaţa USB 2.0.

DOTĂRI

O parte din dotări sunt specifice DVD Writerelor externe, cum ar fi cablul USB sau transformatorul pentru alimentare. Producătorul nu a uitat să includă pe o dischetă driver-ul USB 2.0 pentru Windows 98, utilizatorii de Windows XP fiind nevoiţi să instaleze Service Pack 1 pentru a beneficia de ratele mari de transfer. Ca bundle software sunt oferite aplicaţiile Sonic MyDVD 4.0 şi PowerDVD XP 4.0. După cum ne-a obişnuit deja Lite-On, în pachetul unităţii se află şi două discuri, un DVD+R 4X şi un DVD+RW 4X. Se simte totuşi lipsa unui manual sau a unui ghid de instalare rapidă. Dimensiunile şi greutatea unităţii LDW-411SX sunt rezonabile pentru un DVD Writer extern.

PERFORMANŢE

Interfaţa USB 2.0 oferă o lăţime de bandă mai mult decât suficientă pentru un DVD Writer actual, astfel că rezultatele în teste au fost similare cu cele obţinute de unităţile interne cu specificaţii identice. Ce i se poate reproşa este lipsa opţiunii de scriere a discurilor DVD+R la 8X, o facilitate care devine tot mai răspândită. Graţie vitezelor mari de citire şi scriere a CD-urilor, LDW-411SX poate înlocui cu succes un CD Writer.

CONCLUZIE

Acest DVD Writer este o soluţie excelentă pentru cei care au nevoie de o unitate externă.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	170€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate/Interfaţă	Externă/USB 2.0
Buffer	2MB
Viteză CD	40X24X40X
Viteză DVD	12X
Viteză DVD-R/RW	4X2X
Viteză DVD+R/RW	4X4X
Viteză DVD-RAM	-

Teste			
Rată de transfer CD	31.33X	Rată de transfer DVD	9.19X
Căutare aleatorie CD	95ms	Căutare aleatorie DVD	91ms
Viteză DAE	27X	Scriere DVD-R (2X)	23' 52"
Citire CD-RW	25.52X	Scriere DVD-RW (1X)	58' 54"
Scriere CD-R (40X)	3' 6"	Scriere DVD+R (4X)	11' 26"
Scriere CD-RW (10X)	8' 42"	Scriere DVD+RW (4X)	14'
Performanţe			
Notă citire CD:	9.18	Notă citire DVD:	9.44
Notă scriere CD:	9.66	Notă scriere DVD:	7.40
Dotări:	7.00	Verdict:	8.56

DVD Writer

MSI DR8-A



MSI DR8-A face parte din noua generaţie de DVD Writere multistandard, capabile să inscripţioneze discurile DVD+R la 8X şi cele DVD+RW la 4X.

DOTĂRI

Unitatea MSI impresionează prin dotările panoului frontal, de pe care nu lipsesc sigla producătorului, mufa pentru căşti, potenţiometrul de volum, butonul pentru eject şi mai ales butonul start/next pentru CD-urile audio. Pachetul retail conţine doar un ghid de utilizare rapidă, şuruburile pentru montarea în carcasă, cablul audio şi un disc DVD+R 4X. În schimb bundle-ul software este mult mai consistent: Nero Burning ROM, InCD, EasyWrite Reader, player-ul PowerDVD XP 4.0, aplicaţia Sonic MyDVD 4.5 pentru authoring şi software-ul de editare video ShowBiz.

PERFORMANŢE

DVD Writer-ul MSI permite scrierea la 8X pentru discurile DVD+R certificate 4X, dar această opţiune poate avea unele efecte negative asupra calităţii înregistrării, motiv pentru care am decis să facem testul DVD+R la 4X. Extracţia DAE s-a făcut fără probleme, însă ne-am fi dorit o viteză mai mare. Am fost în schimb impresionaţi de timpul de căutare aleatorie pentru CD-uri şi DVD-uri.

CONCLUZIE

MSI DR8-A permite scrierea discurilor DVD+R şi DVD+RW într-un timp mai mult decât rezonabil.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Flamingo Computers
Telefon	021-231.50.97 / 021-236.20.03
Preţ / Garanţie	122.1€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate/Interfaţă	Internă/ATA33
Buffer	2MB
Viteză CD	40X24X40X
Viteză DVD	12X
Viteză DVD-R/RW	4X2X
Viteză DVD+R/RW	8X4X
Viteză DVD-RAM	-

Teste			
Rată de transfer CD	30.93X	Rată de transfer DVD	8.85X
Căutare aleatorie CD	88ms	Căutare aleatorie DVD	95ms
Viteză DAE	25.9X	Scriere DVD-R (2X)	22' 51"
Citire CD-RW	30.36X	Scriere DVD-RW (1X)	58' 49"
Scriere CD-R (40X)	3' 10"	Scriere DVD+R (4X)	11' 44"
Scriere CD-RW (8X)	10' 43"	Scriere DVD+RW (4X)	14' 02"
Performanţe			
Notă citire CD:	9.59	Notă citire DVD:	9.07
Notă scriere CD:	8.66	Notă scriere DVD:	7.45
Dotări:	8.50	Verdict:	8.60

Monitor LCD

Hercules Prophet View II 191 BLK



Hercules a restilizat linia sa de produse Prophet View, diferenţele fiind de ordin estetic şi tehnic, lucru ce se vede imediat.

DOTĂRI

Hercules Prophet View II 191 BLK este livrat cu toate cablurile necesare conectării la priză şi la placa video: cablul DVI, VGA şi transformatorul extern. Interesantă este alegerea Hercules de a livra şi un cablu de alimentare pentru sistemul american de 110V.

PERFORMANŢE

Funcţia de calibrare automată a imaginii funcţionează fără reproş atât pe intrarea VGA, cât şi pe cea DVI. Meniul OSD este accesat prin intermediul butoanelor plasate în partea dreaptă a măştii monitorului. Culorile lui Hercules Prophet View II 191 BLK sunt foarte calde, utilizarea îndelungată a monitorului fiind o plăcere. Timpul de răspuns este adecvat pentru un display LCD cu o diagonală de 19". Filmele se văd foarte bine, însă în jocuri se simte efectul de înceţoşare a imaginii.

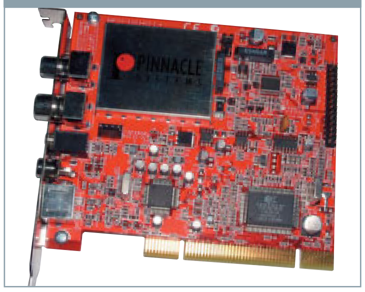
CONCLUZIE

Prophet View II 191 BLK este un produs ce confirmă renumele firmei Hercules, singurul dezavantaj fiind preţul mare, inaccesibil multora dintre noi.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preţ / Garanţie	589€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	19"
Tehnologie	TFT
Rezoluţie maximă	1280x1024x75Hz
Timp de răspuns	25ms
Luminozitate	250cd/m²
Contrast	500_:_1
Greutate	6kg
Montare pe perete	Da
Unghi de vedere orizontal/vertical	170°/170°
Conectare	VGA, DVI
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Tuner TV intern

Pinnacle PCTV Pro



Pinnacle PCTV Pro este un tuner TV stereo ce are la bază chipset-ul Conexant CN878. Versiunea Pro a acestui model are în plus modulul radio FM.

CALITATE IMAGINE

Pinnacle PCTV Pro a fost unul dintre puţinele tunere TV testate de noi care a reuşit să recepţioneze majoritatea canalelor transmise de operatorul de cablu. Calitatea imaginii este foarte bună până la rezoluţia de 640x480. Encodarea se poate realiza în format mpeg1, mpeg2, DV şi chiar DivX. Din păcate, pentru a beneficia de encodarea cu un codec puternic trebuie să dispuneţi de un calculator foarte performant.

DOTĂRI

Pachetul software este compus din PCTV Vision pro 5.50, Webtext, T-Rex şi o versiune de 30 de zile a programului de editare video Pinnacle Studio8. Player-ul TV nu permite operaţii de editări video, astfel încât utilizatorul este nevoit să apeleze la un alt program pentru a elimina reclamele sau fragmentele nedorite din înregistrări.

CONCLUZIE

Este un tuner TV ce oferă o calitate bună a imaginii, însă are deficienţe la capitolul dotări software pentru editare video.

Contact	
Distribuitor	Flamingo Computers
Telefon	021-236.20.03
Preţ / Garanţie	89€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfaţă	PCI
Chipset	Conexant CN878
Sistem	PAL BG/I/DK/SECAM
Format captură	Mpeg1, mpeg2, mpeg3, wmv
Număr canale	180
Modul radio	Da
Telecomandă	Da
Time-shifting	Da
Teletext	Da
TV Stereo	Da
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Tuner TV extern

BenQ Joybee 120



BenQ a prezentat în iulie 2003 player-ul mp3 Joybee 120. Acesta este disponibil în variante cu memorie flash de 64MB, 128MB sau 256MB. Modelul testat de noi este cel cu 64MB.

PORTABILITATE

Are în dotare o husă de protecţie ce are şi un rol important în transportul player-ului mp3 deoarece este prevăzută cu o clemă. Dimensiunile sunt foarte mici, acesta fiind aproximativ cât volumul ocupat de trei baterii AA, iar greutatea de 24g este aproape cât a unei brichete.

DOTĂRI

Firmware-ul este upgradabil, fapt foarte important în adăugarea ulterioară a unor noi facilităţi. În dimensiunea de 57x38x115mm se ascund dotări interesante precum funcţiile de reportofon digital, radio FM şi chiar un egalizator (normal, rock, jazz, classical, pop, bass booster, treble booster). Se poate chiar înregistra de la radio până la ocuparea memoriei flash. BenQ Joybee 120 se poate folosi şi pe post de memorie flash USB pentru transportul datelor.

CONCLUZIE

Prin design şi opţiunile implementate, BenQ Joybee 120 reuşeşte să se apropie foarte mult de conceptul de mp3 player perfect.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	170$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Conectare	USB1.1
Memorie flash	64MB
Buffer	Nu
HDD	Nu
LCD	Da
Line out	1
Alimentare	Internă
Durată funcţionare	10 ore
Dimensiuni	57x38x115mm
Greutate	24g
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★

Căşti

Altec Lansing AHS-502

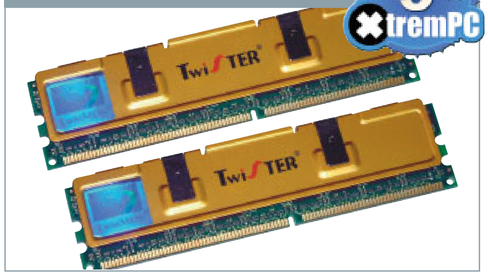


Noul vârf de gamă al căştilor Altec Lansing se numeşte AHS-502. El oferă cupe confortabile de protecţie a urechilor, reglaj pentru cap şi microfon. Designul este modern, îmbinând plasticul argintiu cu imitaţia de piele neagră. Pentru controlul volumului avem un potenţiometru pe firul care se conectează la placa de sunet. Altec Lansing oferă şi varianta AHP-502 fără microfon.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
Preţ / Garanţie	20.9€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Răspuns în frecvenţă căşti	20Hz-20KHz
Răspuns în frecvenţă microfon	100Hz-16KHz
Impedanţă căşti	32ohm
Impedanţă microfon	3.32Kohm
Senzitivitate microfon	-40dB V/Pascal +/- 2dB
Conectare PC	Jack 3.5mm
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Memorie DDR500

TwinMOS Twister PC4000



Am primit pentru testare două module de memorie TwinMOS Twister DDR500. Aceste memorii sunt destinate overclocking-ului procesoarelor Pentium 4, deoarece permit atingerea unui FSB1000. Ne-a impresionat certificarea CAS2.5, care se întâlneşte mai rar la memoriile DDR500. Pentru stabilitate maximă, TwinMOS recomandă folosirea unui voltaj mai ridicat (2.8V).

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	2x87$ / Lifetime
Detalii tehnice	
Capacitate	2x256MB
CL	2.5
Cachemem read	3946.3
Cachemem write	1381.5
SiSoft Sandra Int.	5799
SiSoft Sandra Float	5784
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★

Harddisk

Seagate Barracuda 7200.7 120GB ATA100



Seagate ne propune un harddisk ATA100 din seria 7200.7, deci cu 7.200 de rotaţii pe minut. Capacitatea reală de 111.8GB este ceva mai mică decât valoarea de 120GB anunţată de producător, dar ar trebui să fie suficientă pentru cei mai mulţi utilizatori. Dacă ratele de transfer au fost foarte bune, performanţele reale au fost influenţate în mod negativ de cache-ul de 2MB.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	77.55€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Rată citire (min./med./max.)	29.1 / 43.5 / 55.9 MB/s
Rată citire (min./med./max.)	28.9 / 43.7 / 55.9 MB/s
Timp de acces	14.8ms
Rată maximă pe interfaţă	83.9MB/s
SiSoft Sandra/PCMark04	38034 / 3576
Copiere film/Copiere kit WinXP	125 / 57s
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Cooler

Gigabyte PCU21-VG

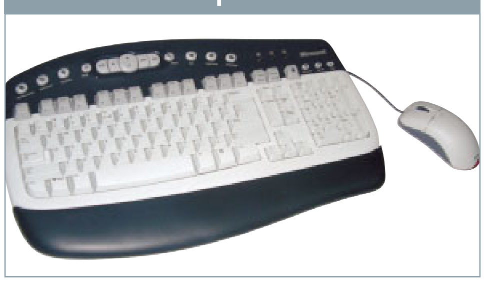


PCU21-VG este primul cooler de procesor produs de Gigabyte. El este compatibil cu platformele Socket A, Socket 478, Socket 754 şi Socket 940. Inedit este sistemul de heatpipe-uri implementat, precum şi ventilatorul ce aduce cu o turbină de avion. În timpul funcţionării se aprind patru LED-uri albastre. Turaţia ventilatorului este reglabilă de la 2.000 la 4.000rpm prin intermediul unui potenţiometru.

Contact	
Distribuitor	Caro Group
Telefon	021-313.71.09
Preţ / Garanţie	34.8$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket A, Socket 478, Socket 754, Socket 940
Dimensiuni ventilator	2.000-4.000rpm
Material construcţie	Cupru
Control turaţie	Da
Grilă protecţie	Da
Extra	LED-uri albastre, pastă siliconică
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★

Kit tastatură + mouse

Microsoft Multimedia Optical Pack



Kit-ul este format dintr-o tastatură Microsoft Multimedia Keyboard şi un mouse Microsoft Wheel Mouse Optical. Tastatura are sprijin de mâini şi taste multimedia, office, ASPI şi Internet. Pe un CD sunt livrate programe de configurare a parametrilor tastaturii şi mouse-ului. Butoanele cu funcţii speciale ale tastaturii pot fi configurate după voinţa utilizatorului.

Contact	
Distribuitor	Best Computers
Telefon	021-303.01.91
Preţ / Garanţie	22€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Format tastatură	QWERTY
Număr butoane mouse	3
Rotiţă scroll mouse	Da
Taste adiţionale	Multimedia, Office, ASPI, Internet
Conectare tastatură	PS/2
Conectare mouse	PS/2, USB
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Mouse

Logitech MX310



MX310 este un produs intermediar între MX300 şi MX500 din punctul de vedere al dimensiunilor şi al funcţionalităţii. Logitech MX310 are un total de şase butoane (rotiţa de scroll se poate şi apăsa) şi formă ambidextră. Dimensiunile sunt destul de reduse, lucru ce oboseşte mâna după o utilizare îndelungată. Pe CD-ul livrat se găseşte utilitarul Mouseware de modificare a parametrilor lui MX310.

Contact	
Distribuitor	Flamingo Computers
Telefon	021-236.20.03
Preţ / Garanţie	39€ / 60 luni
Detalii tehnice	
Număr butoane	6
Rezoluţie	800dpi
Putere procesare senzor	4.7 megapixeli/s
Ambidextru	Da
Conectare	USB 2.0
Rotiţă scroll	Da
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Gericom Hollywood MSW

Autonomie ridicată în aplicaţii 3D



Seria de notebook-uri Gericom Hollywood se caracterizează în primul rând prin ecranul TFT wide şi prin tehnologia Centrino.



PRIMA IMPRESIE

Designul este reuşit atât din punctul de vedere al dimensiunilor (3cm grosime) şi al greutăţii (aproape 3kg), cât şi al aspectului. Gericom Hollywood MSW are la bază tehnologia Intel Centrino, iar procesorul este tactat la 1.4GHz.

PERFORMANŢE

Placa video GeForce FX Go5200 cu 64MB a contribuit decisiv la obţinerea unor rezultate foarte bune în testele 3D. Astfel, rezultatul afişat în 3DMark2001SE a fost de 6.503 puncte.



PORTABILITATE

Chiar dacă ecranul este de 15.2", dimensiunile notebook-ului Gericom sunt acceptabile. La creşterea portabilităţii contribuie şi procesorul Intel Pentium 4 M Centrino ce oferă o autonomie ridicată şi o valoare mică a energiei termice disipate.



DOTĂRI

Gericom Hollywood MSW are un harddisk de 40GB şi dispune de un DVDRW multiformat. Pentru conectarea perifericelor avem la dispoziţie două porturi USB 2.0 şi unul FireWire.

CONCLUZIE

Din punctul de vedere al ecranului, dar şi al unităţii optice DVDRW, această serie se adresează utilizatorilor care doresc să vizioneze filme DVD sau să ruleze aplicaţii în format 16:9.

Liviu Marica



Detalii tehnice	
Procesor	Intel Pentium M 1.4GHz
Chipset	Intel 855PM
Memorie RAM	256MB
BIOS	Insyde Software SCU
Display	15.2" wide
Rezoluţie maximă TFT	1280x854
Rezoluţie maximă CRT	1280x854
Placă grafică	GeForce FX Go5200 64MB
HDD	Hitachi 40GB
Modem	56kV90
Reţea	10/100Mbit
FDD	Nu
Unitate optică	DVDRW
PCMCIA	1 Tip2
Docking station (opţional)	Nu
Dimensiuni	350x32x260mm
Greutate	2.9kg
Firewire / USB 2.0	1 / 2
TV out	Da
Infrared port (IrDA)	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Audio	Realtek AC97
Carcasă	Material plastic
Securitate	Parolă BIOS,
Baterie	Lithium-ion Battery
Sistem de operare	Windows XP Home Edition

Teste autonomie	
Aplicaţii 3D	2 ore şi 12 minute
Aplicaţii audio	3 ore şi 20 minute
Aplicaţii office	3 ore şi 10 minute

Teste performanţe	
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	4355
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	2475
SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	1954
SiSoft Sandra 2004 Memory float	1966
SiSoft Sandra 2004 HDD	15270
SiSoft Sandra 2004 CD/DVD	1720/1666
3DMark 2001 1024x768	6503

Contact	
Preţ	1.657€
Distribuitor	Senso Micro
Telefon	021-211.97.99
Garanţie	24 luni
Web	www.senso.ro

Dell Latitude D500

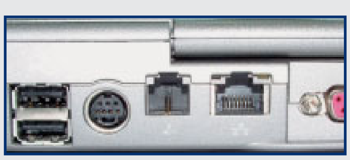
Portabilitate maximă



Seria de notebook-uri Dell Latitude D500 a fost creată având printre principalele obiective menţinerea unui preţ bun fără a afecta dotările echipamentului.

PRIMA IMPRESIE

Structura internă de magneziu oferă notebook-ului Latitude D500 o rezistenţă la şocuri de intensitate mică şi medie. Mi-a plăcut designul ce permite lucrul chiar şi în condiţii mai incomode.



PERFORMANŢE

Diferenţa de performanţă obţinută în testele sintetice comparativ cu aplicaţiile 3D a arătat că Dell Latitude D500 este destinat celor care au nevoie de un notebook pentru e-mail, Internet sau programe 2D.



PORTABILITATE

Dell Latitude D500 excelează la capitolul portabilitate atât din punctul de vedere al dimensiunilor mici (318x31.7x259.7mm), dar şi al autonomiei oferite de procesorul Pentium M la 1.3GHz. În pachet nu este oferită o geantă pentru transport, însă acest accesoriu poate fi achiziţionat separat.

DOTĂRI

Beneficiază de reţea wireless 802.11b şi de unitate optică combo. În schimb, harddisk-ul are o capacitate de numai 30GB. Memoria de 256MB poate fi considerată suficientă pentru majoritatea aplicaţiilor office.

CONCLUZIE

Dell Latitude D500 are un preţ accesibil şi oferă aproape tot ce un utilizator aşteaptă de la un astfel de echipament: portabilitate bună, autonomie ridicată şi performanţe mari în aplicaţii de tip office şi Internet.

Liviu Marica



Detalii tehnice	
Procesor	Intel Pentium M 1.3GHz
Chipset	Intel 855GM
Memorie RAM	256MB
BIOS	Dell
Display	14.1"
Rezoluţie maximă TFT	1024x768
Rezoluţie maximă CRT	1600x1200
Placă grafică	Intel 855GM
HDD	30GB
Modem	56kV90
Reţea	10/100Mbit, 802.11b
FDD	Nu
Unitate optică	Combo DVD/CDRW
PCMCIA	1
Docking station (opţional)	Nu
Dimensiuni	318x31.7x259.7mm
Greutate	2.17kg
Firewire	Nu
USB 2.0	2
TV out	Da
Infrared port (IrDA)	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Audio	AC97
Carcasă	Material plastic
Securitate	Parolă BIOS
Baterie	Smart Lithium-ion (6 celule/48WHr)
Sistem de operare	Windows XP Professional

Teste autonomie	
Aplicaţii 3D	2 ore şi 31 minute
Aplicaţii audio	3 ore şi 28 minute
Aplicaţii office	3 ore şi 12 minute

Teste performanţe	
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	4077
SiSoft Sandra CPU Whetstone	2313
SiSoft Sandra Memory Inc.	1659
SiSoft Sandra Memory Float	1666
SiSoft Sandra HDD	16927
SiSoft Sandra CD/DVD	1878/1689
3DMark 2001 1024x768	1932

Contact	
Preţ	1.613$
Distribuitor	Genesys Software România
Telefon	021-242.04.52
Garanţie	36 luni
Web	www.genesys.ro

HARDMAIL

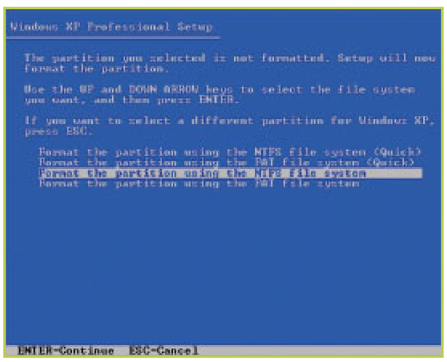
Soluţia problemelor tale tehnice

"Fişierul «mscoree.dll» aparţine platformei .NET Framework şi este necesar aplicaţiilor realizate în Visual Studio .NET."

»» RECUPERATORUL DE PARTITII »»

Autor: Andrei Dumitru

Am şi eu o problemă cu harddisk-ul meu de 40GB marca Maxtor. Acum ceva timp mi-am instalat Windows XP. La instalare m-a întrebat dacă vreau să-mi fac partiţie şi eu am zis da. Dar nu am fost atent şi am făcut una în NTFS şi una în FAT32, amândouă fiind de 20GB. Acum îmi apare doar partiţia făcută în NTFS. Cum pot să îmi recuperez şi cealaltă partiţie?

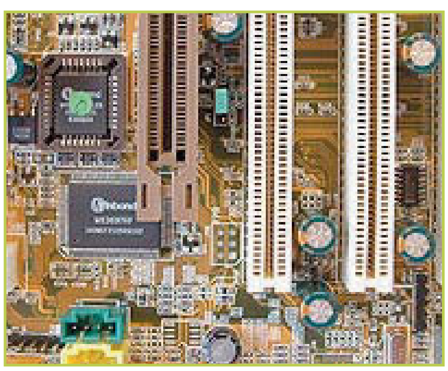


XtremPC: Sistemul de operare Windows XP oferă acces atât la partiţiile formatate FAT, cât şi la cele NTFS. Probabil ai greşit şi nu ai realizat decât o singură partiţie, în loc de două, aşa cum ţi-ai propus. Un utilitar de tipul "Partition Magic" te va ajuta să afli ce se întâmplă cu partiţia care nu îţi este accesibilă. În cazul în care ai lăsat 20GB nepartiţionaţi, tot "Partition Magic" te ajută să rezolvi această problemă fără să pierzi informaţiile existente pe prima partiţie.

»» DEZACTIVAREA UNEI PLACI VIDEO »»

Autor: Ioana C.

Am un Pentium II la 333MHz, 64MB memorie RAM, HDD de 5GB. Sistemul de operare este Windows Me cu DirectX 8. Din păcate, unitatea centrală este destul de veche, astfel încât am o placă video de 2MB onboard. Problema este că nu pot să-mi instalez o placă video mai performantă, deoarece în BIOS nu există opţiunea disabled pentru placa onboard. BIOS-ul este versiunea Siemens Nixdorf AG/Phoenix Technologies Ltd 4.06 Rev 1.09.1026 din 1999. Ce pot face? Am fost sfătuită să-mi fac un update de BIOS, dar nu ştiu dacă acesta, în loc să-mi rezolve problema, îmi va crea mai multe bătăi de cap.



XtremPC: Din păcate, nu ne-ai scris suficiente informaţii despre placa de bază (ce model este, cine este producătorul ei etc). În general plăcile de bază dezactivează automat placa video onboard atunci când detectează o placă AGP. Dacă în cazul tău nu se întâmplă acest lucru, atunci caută în manualul plăcii de bază dacă placa video onboard se poate dezactiva prin intermediul unui jumper. A treia variantă este update-ul de BIOS. Această operaţie trebuie făcută cu multă atenţie şi numai după ce ai verificat foarte bine dacă fişierul de update este compatibil cu modelul plăcii tale de bază. Totuşi, recomandarea noastră este să încerci să-ţi schimbi tot calculatorul

INTRA IN CONTACT!

POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj.

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Modem pe USB sau serial?

Ce fel de modem este de preferat să cumperi? Unul pe USB sau unul pe serial? De ce acelea pe serial sunt mai scumpe? Şi de ce lumea caută mai mult modem pe serial? Şi cam ce marcă ar fi recomandată? În afară de USRobotics. *drak_01*

Eu zic să iei pe USB, mai degrabă, din cauză că este mai "de viitor". Unii producători de plăci de bază deja au făcut încercări să elimine porturile mai vechi (serial, paralel, chiar şi PS/2) şi într-un an sau doi (impunerea BTX pe piaţă) cred că marea majoritate a plăcilor de bază nu vor mai avea porturi seriale. ***Black Shark***

Toată lumea preferă modemul serial celui USB deoarece cel USB este cu corecţie software şi nu excelează prea mult faţă de unul intern software. ***Razvanescu***

FORUM: HDD

HELP. Repede.

Am un HDD cu două partiţii NTFS şi vreau ca prima partiţie să o fac FAT32 cu Partition Magic. Am Windows XP pe ambele partiţii. Dacă se poate transforma în FAT32 o pot formata din DOS? Că acum nu mă lasă. După ce iniţializez de pe D în "safe mode with command prompt" şi dau "format C:" îmi spune că e NTFS, să introduc "volume label". Îl introduc, apoi spune că nu o poate formata pentru că e încă în uz şi mă întreabă dacă vreau să forţez formatarea. Îi dau "yes", începe, iar la 100% spune că nu poate să formateze. Toate datele rămân intacte. ***balki***

Faci un disk start-up de Windows 98. Porneşti sistemul de pe el, porneşti "fdisk", ştergi partiţia NTFS, creezi una nouă FAT32 şi gata. ***Look***

Păi cu "fdisk" nu formatezi ambele partiţii? Eu vreau ca partiţia D să rămână intactă. ***balki***

Nu, nu ştergi ambele partiţii. Ştergi doar ce vrei. Utilitarul "fdisk" nu formatează partiţii, cu el ştergi şi creezi partiţii. După ce ai făcut o partiţie nouă pe disk, formatarea o faci din DOS cu "format c:". ***Look***

FORUM: CD-RW/CD/DVD

Ce viteză e mai bună pentru inscripţionat CD-uri?

Am un CDRW Sony 48/24/48. Cu ce viteză e mai bine să scriu CD-urile? Am înţeles că nu e bine să le scrii cu mai mult de 24X. E adevărat? ***arh***

Cea mai bună viteză de ars CD-uri este de 4X. Depinde acum, dacă vrei să-ţi faci track-uri, atunci sigur să le arzi la 4X. CD-player-ul din maşină va fi încântat şi nu va sări atât de des. Pentru date poţi trage cu 8X-12X, maxim. Eu aşa fac. Calitatea este mai bună şi CD-urile te ţin mai mult. ***drak_01***

FORUM: PLACI VIDEO

Merită un upgrade de la GF2MX la GF4MX?

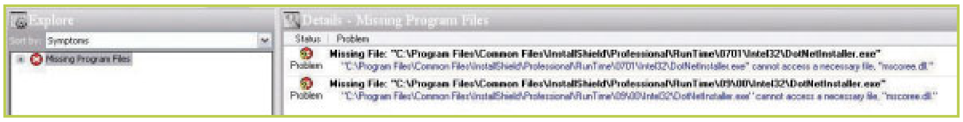
Placa video actuală: Inno3D GeForce2 MX 200 32 MB. Placă video la schimb: GeForce4 MX 440 AGP-8X (nu ştiu firma). Ce ziceţi, merită placa mea plus 1 milion să o iau pe cea de-a doua? ***T.J.***

Merită, mai ales dacă are BUS-ul cu memoria de 128 de biţi. Dacă e de 64 măcar să aibă garanţie, altfel devine discutabil. ***WarlordBA***

dacă vrei să rulezi jocuri sau aplicaţii de actualitate.

››› DOCTORUL A DESCOPERIT DOUA PROBLEME ›››

Autor: Alexandru



Vă rog foarte mult să-mi explicaţi care sunt cele două erori identice (cu gravitate medie) ce-mi sunt semnalate la scanarea cu WinDoctor din Norton Utilities (Norton System Works 2003) şi dacă îmi afectează funcţionarea normală a PC-ului. Deocamdată nu am observat nimic neobişnuit. Menţionez că sunt avertizat de NSW că erorile respective nu pot fi reparate. Ataşez captura de ecran cu cele două erori.

XtremPC: WinDoctor îţi raportează lipsa fişierului "mscoree.dll" necesar aplicaţiei "DotNetInstaller.exe". Fişierul "mscoree.dll" aparţine platformei .NET Framework şi este necesar aplicaţiilor realizate în Visual Studio .NET. Dacă nu ai instalate astfel de aplicaţii, lipsa fişierului "mscoree.dll" nu îţi va crea probleme şi nici nu va afecta buna funcţionare a computerului. Dacă doreşti să nu îţi mai apară această eroare în rapoartele realizate de WinDoctor poţi să instalezi .NET Framework (este un pachet gratuit disponibil pentru download pe site-ul www.microsoft.com sau windowsupdate.microsoft.com).

››› NFS CU ANTIALIASING ›››

Autor: Mircu

Am un Intel Pentium 4 la 2.4GHz, 256MB DDR, o placă video GeForce4 Ti 4200 cu 128MB, placă de bază EPoX 845PE, AGP4x. Care este părerea voastră despre acest calculator? Ar trebui să meargă întrerupt NFS Underground la antialiasing 2xQ, full detail, 1024x768? Nu merge în reluare, dar există nişte scurte întreruperi cam o dată la 10 secunde. O fi vreo problemă la vreo componentă sau este deja slab calculatorul?

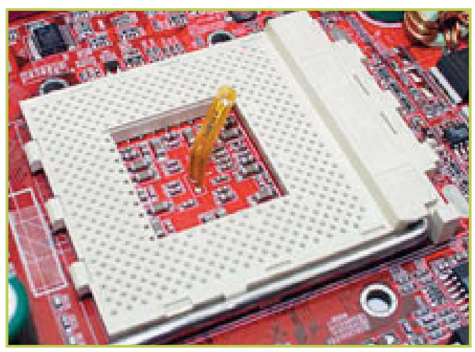
XtremPC: Placa video GeForce4 Ti 4200 nu este performantă la capitolul "antialiasing" şi din această cauză apar întreruperile despre care ne-ai scris. Dacă vrei să te joci folosind setarea "antialiasing" trebuie să îţi cumperi o placă cel puţin la nivelul unui Radeon 9800. O îmbunătăţire a vitezei în jocurile recent apărute se poate obţine şi prin suplimentarea memoriei la 512MB.



››› PROCESORUL MEU ARE TEMPERATURA ›››

Autor: Mihail K.

Am următoarea configuraţie: placă de bază ECS K7VTA3, 256MB, GeForce4 MX 440. Am cumpărat un procesor AMD XP 2200+. Problema este că după câteva ore bune de joc temperatura procesorului ajunge la 56-58 grade. În idle stă între 49 şi 52 grade. Temperaturile le citesc cu utilitarul SpeedFan 4.08. Folosesc cooler-ul Speeze Raptorcool. Diferenţa între temperatura procesorului şi temperatura sistemului este de 15-16 grade, uneori atinge şi 17 grade. Ce aş putea să fac? Să schimb cooler-ul cu altul? Ce-mi recomandaţi?



XtremPC: Majoritatea posesorilor de procesoare AMD XP 2200+ se plâng de temperaturile mari afişate în BIOS sau de programele de monitorizare. În cazul tău tind să cred că este vorba de o detectare eronată a senzorului de temperatură, mai ales dacă temperatura sistemului ajunge la peste 40 de grade. Verifică totuşi următoarele lucruri pentru a fi sigur că instalarea procesorului s-a făcut corespunzător: Există pastă siliconică suficientă? Cooler-ul este curat? Este liber spaţiul din jurul cooler-ului (nu este obturat de cabluri)?

››› COMPARATIE CIUDATA ›››

Autor: MegaDeth

1. M-am bucurat când am văzut testul cu AMD Athlon 64 FX-51 vs Intel Pentium 4 Extreme Edition, dar până la urmă m-a dezamăgit pentru că voi nu aţi folosit aceleaşi componente de test (placă video, memorie şi harddisk). Ciudată comparaţie când sistemul Athlon 64 are două harddisk-uri Raptor faţă de cel Best Avenger SE care are două harddisk-uri Seagate Barracuda. Am câteva întrebări. 2. Totuşi, nu vreţi să faceţi un test la procesoare ceva de genul AMD vs Intel? 3. De ce apare N/A la Sistemul Best Avenger SE? 4. Nu vi se par prea mici topurile? Aşa o să rămână pentru totdeauna?

XtremPC: 1. Nu trebuie să fii dezamăgit de articol deoarece a fost un test de sisteme, nu unul exclusiv de procesoare. Dacă vrei să faci o comparaţie între puterea procesoarelor AMD Athlon 64 FX-51 şi Intel Pentium 4 EE ai la dispoziţie testul de procesoare din acest număr. În privinţa dotărilor diferite de care au beneficiat cele două sisteme, fiecare ofertant a încercat să ofere ce avea mai bun şi cred că atât reprezentanţa AMD, cât şi Best Computers au realizat două sisteme de vis. 2. Dorinţa ta s-a îndeplinit, aşteptăm impresiile tale despre articol. 3. Sistemul realizat de Best Computers avea la bază un procesor Intel Pentium 4 EE marcat "confidenţial", ce nu poate fi achiziţionat. 4. Credem că am ajuns la un raport optim în privinţa dimensiunilor rubricii topuri şi în viitorul apropiat nu vom mări această secţiune.

Liviu Marica

TOP DVD+RW

	#	Model	Verdict	Notă citire CD	Notă scriere CD	Notă citire DVD	Notă scriere DVD	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
	1	Plextor PX-708A	8.65	9.38	9.39	8.90	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	297.9$	XPC49
NOU	2	MSI DR8-A	8.60	9.59	8.66	9.07	7.45	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	122.1€	XPC51
NOU	3	Lite-On LDW-411SX	8.56	9.18	9.66	9.44	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, USB 2.0	170€	XPC51
	4	Lite-On LDW-411S	8.54	8.93	9.83	9.40	7.44	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	115€	XPC49
	5	Lite-On LDW-811S	8.50	9.03	9.73	9.34	7.31	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	145€	XPC50
	6	ASUS DRW-0402P/D	7.81	7.79	7.79	8.14	6.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	121.11€	XPC49
	7	LG GSA-4040B	7.67	7.06	6.33	8.32	8.5	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, DVD-RAM: 3X, IDE	167$	XPC49
	8	BenQ DW400A	7.49	9.93	7.31	9.86	3.46	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	131$	XPC49
	9	Plextor PX-504A	7.10	8.52	7.82	8.3	2.7	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	158.1$	XPC49
	10	Plextor PX-504UF	7.05	8.49	7.78	8.45	2.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X2.4X, USB2.0/Firewire	346.3$	XPC49

TOP SOCKET A

	#	Model	Verdict	Performanţe sintetice	Performanţe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
	1	EPoX EP-8RDA3I	5.489	2.719	2.725	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	72.7$	XPC49
	2	ECS N2U400-A	5.455	2.700	2.711	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	63.6$	XPC49
	3	EPoX EP-8RGMI	5.428	2.697	2.686	0.045	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Placă video	77.4$	XPC49
NOU	4	ABIT AN7	5.403	2.665	2.681	0.060	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Firewire, Serial ATA	106.74€	XPC51
	5	ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY	4.991	2.502	2.439	0.050	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Placă video	101.12$	XPC50
NOU	6	EPoX EP-8KRAI	4.964	2.400	2.511	0.052	KT600, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	69$	XPC51
	7	Soyo SY-KT600 Dragon Plus	4.880	2.442	2.393	0.054	KT600, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	78$	XPC49
	8	ECS KT600-A	4.819	2.424	2.345	0.048	KT600, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	44.8€	XPC50
	9	Soyo Dragon SY-K7VMP	4.231	1.795	2.385	0.050	VIA KM400, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, 2 Firewire, placă video	73$	XPC50
	1	Gigabyte GA-7N400 Pro 2	1.580	0.780	0.733	0.067	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	119$	XPC47
	2	Albatron KX18D Pro II	1.576	0.783	0.733	0.060	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC47
	3	ASUS A7N8X Deluxe	1.575	0.781	0.733	0.061	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	117.6$	XPC47
	4	Gigabyte GA-7NNXP	1.571	0.777	0.722	0.073	nForce2, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	188$	XPC45
	5	Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	100$	XPC41
	6	ABIT NF7-S v2.0	1.566	0.779	0.724	0.062	nForce2 Ultra 400, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	98€	XPC47
	7	MSI K7N2G DELTA-ILSR	1.564	0.777	0.725	0.062	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	109€	XPC47

TOP SOCKET 478

	#	Model	Verdict	Performanţe sintetice	Performanţe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
	1	DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
	2	EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	145.8$	XPC48
	3	EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	113.2$	XPC48
NOU	4	ABIT AI7	6.781	3.401	3.317	0.064	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	114.14€	XPC51
	5	ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	102.6$	XPC49
	6	Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	87.8$	XPC48
	7	Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5$	XPC50
	8	ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA	140$	XPC49
	9	ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	90.3$	XPC48
	10	Acorp 4S648FX	6.326	3.117	3.167	0.042	SiS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0	58.3$	XPC48
	1	ASUS P4C800-E Deluxe EAY	2.660	1.438	1.149	0.072	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	203.1$	XPC47
	2	ASUS P4C800 Deluxe	2.653	1.441	1.150	0.062	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	199.3$	XPC46
	3	ASUS P4P800 Deluxe	2.647	1.441	1.148	0.058	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	150.7$	XPC45
	4	ABIT IC7-G	2.610	1.407	1.133	0.070	I875P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	114.4$	XPC45
	5	MSI 875P Neo-FIS2R	2.605	1.402	1.132	0.071	I875P, 800MHz, DDR400, 8 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	189€	XPC45
	6	Gigabyte GA-8PENXP	2.566	1.370	1.124	0.072	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	216.7$	XPC45

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

Fii "photosmart"!

UMFLĂ POTUL!

Camera digitala
hp photosmart 735

- rezoluție 3.2 MegaPixeli
- zoom: 15x (3x optic, 5x digital)
- memorie internă 16MB
- suportă carduri SD/MMC
- înregistrează filmulețe cu sunet



PREMIUL 1

Imprimanta
hp photosmart 7760

- viteza de imprimare: până la 21ppm negru, 16ppm color
- rezoluție maximă: 4800dpi optimizat
- imprimare cu 6 culori
- opțional imprimare fotografii alb-negru profesionale
- display color LCD
- poate tipări de pe orice cameră digitală fără PC (suportă 11 tipuri de carduri de memorie)



PREMIUL 2

Camera digitala
hp photosmart 435

- rezoluție 3.0 MegaPixeli
- zoom: 5x (digital)
- memorie internă 16MB
- suportă carduri SD/MMC
- înregistrează filmulețe cu sunet



PREMIUL 3

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă potul". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.



Mențiuni:
Premiile sunt oferite de:
HP Romania
www.hp.com.ro

Termenul limită al concursului este 10 martie 2004 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 53 al revistei XtremPC

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

TOPTVTUNER

			Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	1	Leadtek WinFast DV2000	9.15	9	9	10	9	9	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	75.9€	XPC49
	2	WinFast TV 2000 XP Expert	8.70	9	9	9	8	8	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	64.9€	XPC46
NOU	3	Pinnacle PCTV Pro	8.5	9	9	9	6	8	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	89€	XPC51
	4	Combo TV BOX USB 2.0	8.45	10	8.5	7.5	6.5	8	8	Conectare USB 2.0, telecomandă	82.7$	XPC50
	5	Hercules All-In-Wonder 8500	8.35	8	8	8	9	9	9	Conectare AGP, telecomandă	N/A	XPC35
	6	Leadtek WinFast Cinema	8.30	9	8	8	8	8	8	Conectare VGA, tuner FM, telecomandă	N/A	XPC39
	7	Leadtek TV2000XP Deluxe	8.00	8	8	8	8	8	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	53.9€	XPC35
	8	Creative 3D Personal Cinema	7.95	9	7	8	6	9	7	Conectare VGA, telecomandă	194$	XPC35
	9	Terratec Cinergy400TV	7.85	8	8	6	8	8	9	Conectare PCI, telecomandă	64.9$	XPC38

TOPPLĂCIVIDEO

			Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	1	Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI	479€	XPC50
	2	ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	594$	XPC49
	3	Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	429€	XPC50
NOU	4	GeCube Radeon 9800 XT	6.765	2.318	4.367	0.080	Radeon 9800XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	478.5€	XPC51
	5	Sapphire Radeon 9800 Pro AIW	6.491	2.188	4.183	0.120	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV	495$	XPC50
	6	Palit Daytona GeForce FX 5900	6.031	1.844	4.127	0.060	FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	329.9$	XPC48
	7	Hercules 3D Prophet 9800	5.815	1.942	3.787	0.085	Radeon 9800, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/580MHz, TV Out, DVI	199€	XPC49
NOU	8	GeCube Radeon 9600 XT Extreme	4.239	1.466	2.693	0.080	Radeon 9600XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/700MHz, TV Out, DVI	167.8€	XPC51
	9	Hercules All-In-Wonder 9800 SE	4.124	1.494	2.515	0.115	Radeon 9800SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, VIVO, CATV, DVI	189€	XPC49
	10	ASUS Radeon 9600 XT	4.082	1.402	2.565	0.115	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, VIVO, DVI	235$	XPC49
NOU	11	Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO	3.837	1.266	2.456	0.115	GeForce FX5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, VIVO, DVI	148.5€	XPC51
	12	ABIT Siluro FX5600 Ultra DT	3.817	1.152	2.584	0.080	FX 5600 Ultra, 128MB DDR, chipset/memorie: 350/700MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC48
NOU	13	GeCube GC-R96XT-C3	3.595	1.277	2.238	0.080	Radeon 9600XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/500MHz, TV Out, DVI	140.8€	XPC51
	14	Inno3D Personal Cinema FX 5600	3.293	1.017	2.156	0.120	FX 5600, 128MB DDR, chipset/memorie: 270/550MHz, VIVO, TV Tuner, DVI	228.9$	XPC48
	15	Palit Daytona GeForce FX 5600	2.796	0.907	1.834	0.055	FX 5600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/400MHz, TV Out, DVI	141$	XPC48
	16	Hercules 3D Prophet 9600	2.737	0.936	1.731	0.070	Radeon 9600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/405MHz, TV Out, DVI	129€	XPC49
	17	Hercules 3D Prophet 9600 SE	1.782	0.639	1.083	0.060	Radeon 9600 SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/400MHz, TV Out, DVI	95€	XPC50
NOU	18	Inno3D GeForce MX 4000 128MB	1.573	0.446	1.067	0.060	GeForce4 MX 4000, 128MB DDR, chipset/memorie: 275/400MHz, TV Out, DVI	73.7$	XPC51
NOU	19	Inno3D GeForce MX 4000 64MB	1.506	0.432	1.019	0.055	GeForce4 MX 4000, 64MB DDR, chipset/memorie: 275/400MHz, TV Out	60.1$	XPC51
NOU	20	ABIT Siluro FX 5600 XT	1.493	0.511	0.902	0.080	GeForce FX 5600XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 235/333MHz, TV Out, DVI	104.56€	XPC51
	21	Club3D CGN-1888CTVD-1	1.292	0.379	0.833	0.080	GF4 MX 440-8X, 128MB DDR, chipset/memorie: 275/300MHz, TV Out, DVI	68.4$	XPC48
NOU	22	Gigabyte GV-N52128T-P	0.989	0.349	0.566	0.075	GeForce FX 5200, 128MB DDR, chipset/memorie: 250/333MHz, TV Out	60.12€	XPC51
	23	Hercules 3D Prophet 9200 SE	0.888	0.328	0.490	0.070	Radeon 9200 SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 200/333MHz, TV Out, 2xVGA	59€	XPC49

TOPUNITĂȚICOMBO

		Verdict	Performanțe	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	TEAC DW-548DK	84.58	78.08	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	75.9$	XPC46
2	Lite-On LTC-48161H	83.70	76.70	7	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	55€	XPC46
3	Samsung SM-352	83.25	77.25	6	Viteze CD: 52X/24X/52X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	52.5€	XPC46
4	TEAC DW-548D	82.12	78.12	4	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	66.1$	XPC46
5	Sony CRX300A	82.00	75.50	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	55€	XPC46
6	LG GCC-4480B	81.92	75.42	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	63.7€	XPC46
7	Philips JR32RWDVK	75.78	65.78	10	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, USB 2.0	165€	XPC46
8	Philips RWDV3210K	74.28	67.28	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	70€	XPC46
9	Toshiba SD-R1312	69.91	62.91	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	55€	XPC46
10	Philips PBCO3210G	68.53	64.53	4	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	62€	XPC46
11	ASUS SCB-1608U	61.95	53.95	8	Viteze CD: 16X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	162.3$	XPC46
12	LG GCC-5241P	60.98	53.48	7.5	Viteze CD: 24X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	229.5$	XPC46

foarte bun | bun | satisfăcător | slab | foarte slab

hobby



Adrian Dorobăţ

"To Google or not to Google"

După ce am terminat de scris feature-ul despre Google, pe care îl puteţi citi în cadrul acestei secţiuni din revistă, am simţit nevoia să analizez fenomenul puţin mai departe de aparenţe. Nu pentru că ceea ce am scris acolo nu ar fi adevărat. Google este indubitabil în momentul de faţă cea mai bună metodă de a căuta informaţii pe Internet şi prezenţa articolului în revistă este justificată.

Ce ne interesează este problema pe care am menţionat-o în trecere în cadrul articolului: aceea că relevanţa rezultatelor pe care le oferă Google scade pe măsură ce posesorii şi administratorii de site-uri încep să găsească metode de a păcăli motorul de căutare în a-i evalua cu un PageRank mai mare.

În esenţă, acest lucru nu este vina Google. Este o problemă care ţine de natura umană. Dacă stăm să ne gândim, însăşi ideea că o căutare în întregul set de informaţii oferit de World Wide Web ar putea oferi rezultate relevante este ilară. Asta, pentru că toată indexarea este făcută prin prisma unor definiţii subiective ale ofertanţilor de conţinuturi (proprietarii de site-uri), care îşi sumarizează site-ul prin ceea ce cred ei că este reprezentativ sau prin ceea ce vor să dea iluzia că reprezintă. Cel mai flagrant exemplu este cel al MetaTag-urilor, acele cuvinte-cheie care ar trebui să ajute motoarele de căutare să repereze un site care conţine o informaţie, dar care acum mai mult tulbură apele, trimiţând navigatorii pe Internet către site-uri pornografice chiar şi atunci când caută o sintagmă inocentă gen "frână de mână".

Singura modalitate prin care s-ar putea asigura o relevanţă mai ridicată pentru rezultatele căutărilor ar fi renunţarea la automatizare. Poate că peste câteva decenii ne vom putea baza pe inteligenţe artificiale să sorteze prin maldărul de gunoaie şi anunţuri publicitare, prin tot "zgomotul" comunicaţional irelevant şi să descopere informaţii cu adevărat relevante. Şi cred că meseria de căutător sau miner de date va fi una la mare preţ, în ciuda celor mai avansate AI-uri.

Dar oricum, în momentul de faţă, singura alternativă obiectivă este realizarea de către oameni a unui index pentru căutări, fiecare site fiind verificat de o persoană raţională, nu de un robot software (datacrawler) dotat doar cu nişte criterii de selecţie arbitrare. Fireşte, un motor de căutare care să folosească zeci de mii de oameni, fiecare în faţa unui calculator, indexând părticele din web este doar o utopie. Yahoo a încercat ceva de acest gen, dar o astfel de iniţiativă are nevoie de investiţii majore. Şi, în fond, totul se reduce la bani, nu? Chiar şi în cazul de mai sus, trecând peste "errare humanum est", un operator ar putea fi efectiv mituit pentru a ataşa o relevanţă mai mare unui site sau pentru a declara că are nişte informaţii pe care nu le are.

În fond, nu există o industrie a motoarelor de căutare şi, oricât am încerca să le privim altfel decât ceea ce sunt, ele tot forme de publicitate online rămân. Ca dovadă, în momentul în care a început să pluseze pe tehnologia AdSense, Google şi-a dublat efectiv venitul.

Concluzia? Folosiţi Google, dar nu uitaţi că, în cele din urmă nu este altceva decât o afacere şi voi sunteţi voluntar sau involuntar doar nişte clienţi.

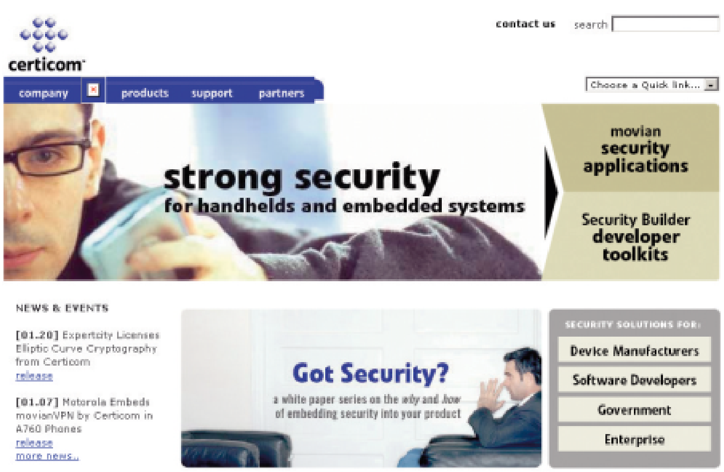
ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

UN MILION DE DOLARI PREMIU PENTRU HACKERI

Concurs de spart coduri

Compania Certicom Corp din Statele Unite a aruncat mănuşa hackerilor de pretutindeni, provocându-i să spargă programul său de criptare numit Elliptic Curve, ispravă pentru care ar fi răsplătiţi cu un premiu de 1 milion de dolari. Fireşte, la banii aceştia, codul nu este uşor de spart, un amestec de algebră de nivel înalt şi algoritmi stând între "concurenţi" şi premiu. Programul de criptare este dezvoltat pentru a fi folosit pe numeroase dispozitive şi reţele, inclusiv telefoane mobile, PDA-uri şi reţele wireless. Elliptic Curve foloseşte o cheie pe 224 biţi, bazată pe tehnologia ECC, care este la fel de sigură ca o cheie pe 2.048 biţi în format RSA. Standardul SSL, pe care îl ştim cu toţii de pe site-urile securizate, are o cheie de doar 128 biţi.



MOMEALA AOL

Filme împrumut doar pentru membri

America Online a lansat un serviciu promoţional, valabil doar membrilor săi, prin intermediul căruia aceştia vor putea descărca filme pentru numai 99 cenţi. Filmul va putea fi vizionat în timp de 30 de zile de la terminarea procesului de download şi, odată pornită rularea filmului, acesta va putea fi vizionat complet în maxim 24 de ore. AOL a recurs la această strategie pentru a atrage noi membri şi a compensa pierderile suferite anul trecut.

Pe lista de filme disponibile pentru download se numără titluri importante, cum ar fi "Piraţii din Caraibe – Blestemul perlei negre".

UN PROCES ABSURD

Microsoft face din ţânţar armăsar

Mike Rowe, un tânăr în vârstă de 17 ani, a înregistrat domeniul Mikerowesoft.com în august 2003 pentru promovarea firmei sale de web design. Trei luni mai târziu, acesta a primit un e-mail de la avocaţii Microsoft prin care era somat să cedeze domeniul către Microsoft în schimbul sumei de 10 dolari, contra costul taxei de înregistrare a domeniului.

Trebuie spus că legea drepturilor de autor din Statele Unite obligă firmele să-şi apere marca împotriva oricăror tentative (de care au luat cunoştinţă) de folosire nelegitimă a acesteia. În cele din urmă, Microsoft a recunoscut că a exagerat în acest caz şi va încerca să rezolve problema într-o manieră avantajoasă pentru ambele părţi.

UN NOU VIRUS PERICULOS

Bagle/Beagle calcă pe urmele So.Big

Firma de securitate online MessageLabs afirmă că a detectat un număr alarmant de copii ale virusului W32/Bagle-mm, peste 70.000 în doar trei zile. "Virus" este doar o denumire generică, Bagle fiind în esenţă un vierme. El mai este cunoscut şi sub numele de W32.Beagle.A@mm şi este inclus ca attachment în e-mail-urile infectate. Ţelul virusului este să se răspândească cât mai repede şi se autotrimite adreselor din lista de contacte de pe calculatorul infectat. Experţii de la MessageLabs afirmă că viermele este programat să trimită detalii despre toate calculatoarele infectate la adrese web din Germania, dar site-urile respective nu sunt momentan funcţionale. E-mail-urile infectate includ un attachment cu extensia .exe şi subiectul "hi". Mesajul conţine cuvântul "test" urmat de simbolul =).

5 MILIOANE DE FOTOGRAFII ONLINE

Al doilea război mondial, pe Internet

O vastă arhivă de fotografii aeriene realizate din avion în timpul celui de-al doilea război mondial au fost digitizate şi transferate pe un site şi pot fi văzute de marele public în mod gratuit, începând cu 19 ianuarie. Imagini dramatice ce ilustrează evenimente importante din acea eră sunt incluse, printre ele numărându-se cele cu fumul de la lagărele de concentrare de la Auschwitz şi debarcarea din Ziua Z pe plaja din Omaha.

Istoricii şi pasionaţii de istorie pot vedea fotografiile vizitând site-ul www.evidenceincamera.co.uk. Site-ul este activ, deşi în momentul scrierii acestui articol fotografiile nu erau încă disponibile pentru marele public.

ROBOTUL DE PE MARTE FOLOSEŞTE JAVA

Spirit - powered by Sun

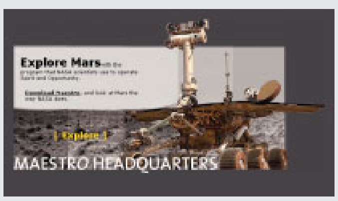
Acelaşi software care permite oamenilor din lumea întreagă să joace jocuri pe telefoanele lor mobile este folosit de savanţi pentru a manipula robotul Spirit pe suprafaţa planetei Marte. Limbajul de programare şi platforma Java, dezvoltate de Sun Microsystems la mijlocul anilor '90 ca sistem de operare universal pentru aplicaţiile Internet, au oferit celor de la NASA alternativa ieftină şi uşor de utilizat pentru a-l controla pe Spirit, robotul trimis pe Marte în căutare de apă şi semne de viaţă.

Timp de trei luni, savanţii NASA şi inginerii de la Jet Propulsion Laboratory din Pasadena California vor coordona "plimbările" lui Spirit cu softul Science Activity Planner, bazat pe Java.

"Softul ia tot volumul brut de informaţii din baza de date a misiunii şi construieşte un teren 3D pe care îl poţi roti şi pe care poţi face zoom", a declarat Gene Chalfan, inginer JPL. "Alegi o piatră pe care vrei ca robotul să o investigheze şi îi comanzi să meargă în direcţia ei, iar el va găsi singur cel mai bun drum."

Programul are şi o versiune online, numită Maestro, care permite astronauţilor amatori să navigheze prin imagini panoramice color sau să planifice o misiune pentru rover, exact ca savanţii reali. Simularea foloseşte un model 3D al terenului marţian la fel de precis ca cel folosit de administratorii misiunii NASA.

Site-ul a fost atât de popular de la lansarea sa pe 2 ianuarie încât Sun a trebuit să aloce lăţime de bandă suplimentară pentru a menţine serverele NASA funcţionale. Îl puteţi găsi la http://mars.telascience.org.



STATISTICI ÎNGRIJORĂTOARE

Ameninţarea viruşilor

Cel mai important producător de software antivirus, Trend Micro, a dat publicităţii un studiu conform căruia în 2003 au fost suferite pierderi la nivel global în valoare de aproximativ 55 miliarde dolari din cauza viruşilor. Pierderile au crescut de la 13 miliarde în 2001, respectiv 30 miliarde în 2002 şi se prognozează o creştere însemnată şi pentru anul 2004. Conform aceluiaşi studiu, va creşte şi ameninţarea spam-ului, care va contribui în mod direct la infectarea cu viruşi a calculatoarelor cu acces la Internet.

MĂSURI ANTIFALSIFICARE

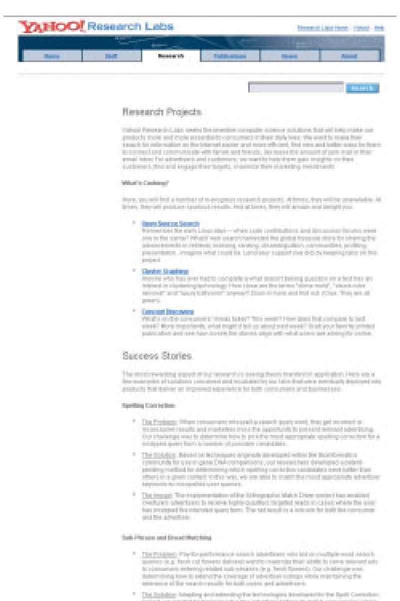
Photoshop CS nu scanează bancnote

Adobe şi alţi producători de software pentru prelucrarea imaginilor au introdus în programele pe care le dezvoltă, la cererea unui grup de bănci naţionale (denumit Central Bank Counterfeit Deterrence Group - CBCDG), o tehnologie secretă destinată detectării falsurilor. Astfel, programe ca Photoshop nu vor mai putea deschide fişiere care conţin imagini ale unor monede naţionale. CBCDG reprezintă băncile naţionale din Belgia, Canada, Franţa, Germania, Italia, Japonia, Olanda, Suedia, Elveţia, Marea Britanie şi Statele Unite. Creatorul acestei tehnologii este Digimarc.



PLANURI MĂREŢE

Yahoo vrea să revoluţioneze căutarea pe Internet



Compania americană Yahoo, cu sediul în Sunnyvale, a înfiinţat de curând un laborator de cercetare alcătuit dintr-o echipă de oameni de ştiinţă, care are ca scop studierea şi dezvoltarea viitoare a tehnologiilor Internet, în general, şi a metodelor de căutare, în special.

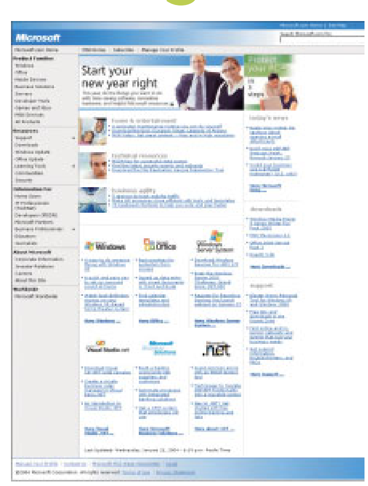
Acest lucru vine ca răspuns la progresele făcute de rivalii de la Google, al căror laborator de cercetare a lansat deja câteva facilităţi în acest sens, cum ar fi Google News sau Froogle.com. De asemenea, acest domeniu face şi obiectul investiţiilor Microsoft, care se ridică la suma de 500.000.000$.

JUSTIŢIA AMERICANĂ ÎŞI FACE DATORIA

Nici Microsoft nu e mai presus de lege

Departamentul de justiţie din Statele Unite şi-a exprimat îngrijorarea în legătură cu faptul că Microsoft nu a făcut cunoscute protocoalele de comunicare folosite de sistemele de operare Windows 2000 Professional şi Windows XP, aşa cum se stabilise în 2002.

În încheierea instanţei care a pus capăt celor şapte ani de litigiu pe tema antitrust, Microsoft acceptase să dezvăluie protocoalele de comunicare companiilor interesate contra unei sume între 8$ şi 950$ pentru fiecare copie, în funcţie de aplicaţie.



LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariţii editoriale şi alte recomandări din literatura IT

ELENA NECHITA, GLORIA-CERASELA CRIŞAN
PC PENTRU TOŢI

Editura Polirom • Publicată iniţial la Editura Polirom, 2003 • Traducător: **N/A** • Număr de pagini: **216** • Preţ: **155.000 lei** • ISBN: **973-681-454-0**

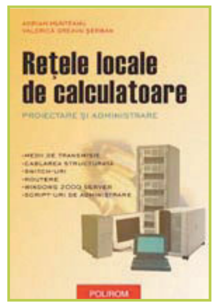


APARIŢIE RECENTĂ

O carte care vă va introduce în lumea calculatoarelor, dedicată începătorilor (comentariu misogin: cum ar putea fi altcumva decât pentru începători dacă este scrisă de două femei?). Pentru a cita de pe copertă, "PC pentru toţi" este ghidul primilor paşi în lumea computerelor personale. După ce va parcurge această carte, cititorul va şti cum să aranjeze documentele pe calculator, cum să caute informaţii pe Internet, cum să trimită scrisori în cealaltă parte a lumii în doar două minute. Lucrarea se adresează tuturor celor care au nevoie să se familiarizeze cu programe simple – pentru gestiunea informaţiilor, editare, prelucrare de date organizate tabelar sau în mici baze de date, căutare pe Internet.

ADRIAN MUNTEANU, VALERICĂ GREAVU ŞERBAN
REŢELE LOCALE DE CALCULATOARE. PROIECTARE ŞI ADMINISTRARE

Editura Polirom • Publicată iniţial la Editura Polirom, 2003 • Traducător: **N/A** Număr de pagini: **304** • Preţ: **209.000 lei** • ISBN: **973-681-457-2**



APARIŢIE RECENTĂ

În ziua de astăzi, toţi vor să îşi facă o reţea. La mine în bloc sunt trei reţele, dintre care una se conectează cu blocul vecin. Am auzit de reţele care unesc duzini de calculatoare, grupuri de trei-patru adunate şi conectate în reţele de reţele de reţele şi în final la Internet. Astfel că această carte s-ar putea să îşi dovedească utilitatea pentru toţi pasionaţii de conectivitate.
Volumul se adresează nu doar celor avansaţi, ci şi celor ce vor să se apuce de treabă şi nu ştiu cum. Pornind de la standardele internaţionale care le reglementează modelul şi funcţionarea, autorii se axează pe partea practică de realizare şi configurare a reţelelor de calculatoare, ilustrând prin numeroase exemple problemele uzuale care apar şi soluţiile care trebuie folosite pentru rezolvare.

ELAINE WEINMANN, PETER LOUREKAS
QUARK XPRESS 5

Editura Teora • Publicată iniţial la PeachPit Press, octombrie 2002 Traducător: **N/A** • Număr de pagini: **544** • Preţ: **690.000 lei** • ISBN: **N/A**



RECOMANDARE

Din aceeaşi serie "Visual QuickStart Guide" ca şi "CorelDraw 11", volumul de faţă vă va introduce pas cu pas în lumea desktop publishing (DTP) prin intermediul versiunii 5 a unuia dintre cele mai utilizate programe de paginare: Quark XPress 5. Favoritul nostru şi utilizat de la începuturile revistei, este recomandarea noastră pentru oricine doreşte să se iniţieze în tainele tehnoredactării. Nu aveţi nevoie decât de versiunea educaţională a programului şi de o carte în genul celei de faţă şi sunteţi deja pe drumul cel bun. Quark XPress este uşor de învăţat şi foarte intuitiv, iar cartea vă va ajuta destul de mult acolo unde nu puteţi înţelege direct. În afară de această carte, Elaine Weinmann şi Peter Lourekas au mai scris ghiduri pentru învăţarea programelor Photoshop, Illustrator, LiveMotion şi Painter. Cărţile lor au fost traduse în 12 limbi şi s-au vândut în peste 1.000.000 de exemplare în toată lumea. De asemenea, cei doi au susţinut cursuri la Pratt Manhattan, Cooper Union School of Art, New School Computer Instruction Center şi Parsons School of Design.

ED BOTT, WOODY LEONARD
MICROSOFT OFFICE XP

Editura Teora • Publicată iniţial la Que, mai 2001 • Traducător: **N/A** Număr de pagini: **1104** • Preţ: **690.000 lei** • ISBN: **N/A**



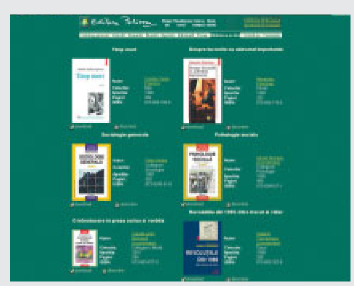
RECOMANDARE

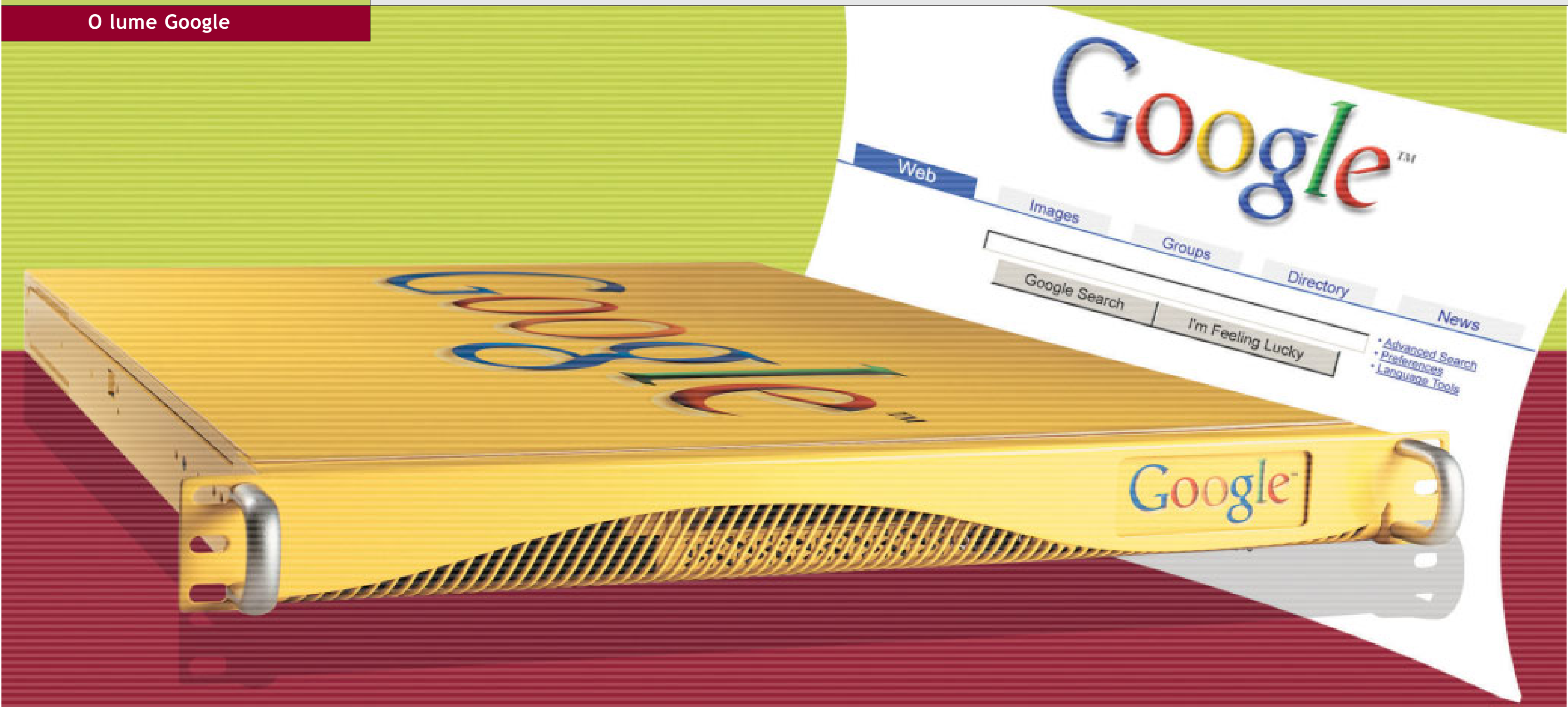
Pentru a cita din autori, "aici veţi găsi documentaţia brută a pachetului Office, în forma sa completă, văzută prin ochii unor experţi care, timp de ani de zile, au forţat limitele acestuia. Noi nu vă vom ascunde părţile spinoase. Vă vom arăta ce funcţionează şi ce nu, oferindu-vă exemple din lumea reală, precum şi sfaturi sau shortcut-uri. Totul este aranjat astfel încât să poată fi găsit uşor. S-ar putea să cântărească o tonă, dar, dacă aveţi nevoie de vreo informaţie directă referitoare la pachetul Office, acesta este locul în care trebuie să căutaţi mai întâi". Nu vă putem da detalii despre calitatea traducerii, dar sperăm că ea nu este de aceeaşi "calitate" cu cea de pe site-ul Teora.ro, unde "shortcuts" a fost tradus în mod paradoxal prin antonimul său, "ocolişuri". Oricum, Office XP este cel mai folosit pachet office şi funcţiile sale se regăsesc în toate programele de acest tip. Iar sintagma "cunoştinţe excelente de Office XP" dă bine în orice CV trimis pentru o slujbă în lumea IT.

LECTURI ONLINE

Prin bunăvoinţa editurii Polirom, la adresa http://www.polirom.ro/biblioteca.cgi puteţi găsi un raft virtual cu cărţi ce pot fi transferate gratuit şi citite pe calculatorul personal. Conform unui disclaimer iniţial, reproducerea integrală sau parţială a cărţilor este interzisă, deci, teoretic nu aveţi voie să le printaţi. No comment.

În biblioteca online, cam săracă momentan, puteţi găsi opt volume: Cristian Tudor Popescu - Timp Mort (1998), Alexandru Paleologu - Despre lucrurile cu adevărat importante (1999), Petre Andrei - Sociologie Generală (1997), Adrian Neculau - Psihologie socială (1996), Claude-Jean Bertrand - Introducere în presa scrisă şi vorbită (2001), Vladimir Tismăneanu - Revoluţiile din 1989. Între trecut şi viitor (1999), Arnold van Gennep - Riturile de trecere (1996) şi Vasile Pavelcu - Elogiul Prostiei.





O LUME GOOGLE
"CINE CAUTA GASESTE"

"Există un site web atât de vital, încât viaţa voastră ar deveni mult mai dificilă dacă el ar dispărea? Pentru mine există, şi cred că răspunsul este acelaşi şi în cazul vostru. Acel site este Google". - Dana Blankenhorn, ClickZ Magazine

DE LA O IDEE NEBULOASĂ NĂSCUTĂ în 1996 din discuţiile a doi studenţi, Google a ajuns un instrument indispensabil pentru oricine foloseşte Internetul în ziua de astăzi. Motoare de căutare altădată renumite (Altavista, Northern Lights, Yahoo Search, AskJeeves, MSN Search) agonizează astăzi în umbra Google. Indexul său include mai mult de un miliard de pagini. Suportă 25 de limbi şi o mare varietate de dispozitive wireless, computere handheld şi chiar dispozitive casnice conectabile la Internet. Poate face peste 50 de milioane de căutări zilnic.

De la o investiţie iniţială de 100.000$, valoarea Google a ajuns astăzi la aproximativ 18 miliarde de dolari. Surprinzător sau nu, Microsoft doreşte să îl achiziţioneze.

Care este reţeta succesului? Ce tehnologie hardware şi software se ascunde în spatele celui mai important motor de căutare al momentului? Ce ne va aduce viitorul? La toate aceste întrebări vom încerca să răspundem pe parcursul acestui articol, începând, fireşte, cu începutul. Să ne întoarcem aşadar cu ochii minţii în 1995.

PAGINI DE ISTORIE

Era toamnă şi Larry Page, de 24 de ani, de la Universitatea din Michigan, venise într-o vizită de weekend la Universitatea Stanford. Aici îl întâlneşte pe Serghei Brin, un student cam de aceeaşi vârstă cu el (23 de ani), şi descoperă că au în comun o pasiune pentru aceeaşi provocare din domeniul software: filtrarea informaţiilor relevante din seturi vaste de date.

În ianuarie 1996, cei doi aveau deja un prototip de motor de căutare, numit BackRub (în traducere contextuală "O mână spală pe alta"), numit astfel pentru abilitatea sa unică de a analiza link-urile care trimiteau către un anumit site. Larry Page, cu o abilitate înnăscută de inginer (construise deja o imprimantă funcţională din piese Lego, nu ne întrebaţi cum), se apucase deja să construiască o infrastructură hardware care folosea piese şi calculatoare uzate moral, în loc de servere scumpe, pentru că, studenţi fiind, cei doi nu prea aveau bani. BackRub a stârnit interes la Stanford, dar renumele său se oprea la porţile campusului.

Cei doi nu şi-au pierdut însă entuziasmul, în ciuda previziunilor negative cu care îi copleşeau cei de la care încercau să obţină finanţare, inclusiv prietenul lor David Filo, fondatorul Yahoo. Astfel, Serghei Brin şi Larry Page lucrează la perfecţionarea BackRub până la jumătatea anului 1998, când îşi epuizează creditul de la bancă cumpărând harddisk-uri vechi până ajung la un volum de 1 terrabyte. Camera lui Larry de la cămin devenise deja neîncăpătoare pentru proiectul lor şi cei doi aveau nevoie de finanţare pentru a-şi putea deschide larg aripile şi a zbura pe cont propriu, metaforic vorbind.

Astfel că cei doi au trecut doctoratul pe planul secund şi au plecat în căutare de investitori. Unul dintre cei impresionaţi de motorul de căutare a fost Andy Bechtolsheim, unul dintre fondatorii Sun Microsystems. Atât de impresionat, încât le-a scris pe loc un cec de 100.000$. Cecul era adresat societăţii Google Inc., Google fiind noul nume scornit pentru BackRub, pornind de la termenul googol, un concept inventat de matematicianul Milton Sirotta şi care se referă la un numeral reprezentat de cifra 1 urmată de 100 de zerouri, un număr mai mare.

Apropo de zerouri însă, cecul nu putea fi încasat, pentru că nu exista nici o entitate legală cu numele de Google Inc. Astfel că cei doi s-au apucat să creeze societatea Google Inc. şi să adune şi alte fonduri,

ajungând aproape la 900.000 de dolari.

Pe 7 septembrie 1998, Google Inc. şi-a deschis uşile. De fapt uşa: cea de la garajul unui prieten din Menlo Park, California, care închiriase spaţiul companiei formate din trei oameni, cel de-al treilea fiind nou-angajatul director tehnic, Craig Silverstein. Google.com răspundea deja la 10.000 de căutări pe zi şi la sfârşitul anului era inclus în toate topurile dedicate motoarelor de căutare, chiar dacă pe ultimele locuri. În februarie 1999, Google avea opt angajaţi şi răspundea la 500.000 de căutări pe zi. Peste câteva luni anunţau că au primit fonduri de peste 25 de milioane de dolari de la investitori din Silicon Valley. În septembrie 1999, eticheta "Beta" este eliminată de pe site. Garajul devenise atât de neîncăpător, încât unii angajaţi nu se puteau ridica de la birou dacă alţii nu îşi trăgeau scaunele. În cele din urmă, compania s-a mutat într-un nou sediu, numit Googleplex, în Mountain View, California, unde pot fi găsiţi şi în ziua de astăzi. În momentul în care au fost aleşi de AOL/Netscape ca serviciu de căutare pe web, căutările au sărit la peste trei milioane pe zi.

De atunci, Google a mai adăugat şi noi angajaţi (printre ei fostul bucătar al formaţiei Grateful Dead) şi numeroase opţiuni noi pentru motorul de căutare: Google Directory (bazat pe proiectul Netscape Open Directory), sistemul de publicitate AdWords şi, la sfârşitul anului 2000, Google Toolbar.

Au urmat apoi Google Zeitgeist (vezi căsuţa) şi indexarea arhivelor Usenet (peste 500 de milioane de mesaje). Implementarea posibilităţii de căutare şi în alte limbi decât engleza a făcut Google un instrument cu adevărat internaţional. Alte opţiuni pe care acum le folosim deja cu toţii au apărut rând pe rând: Google Image Search, Google Catalog Search, Google News Search.

Interfeţele de programare pentru aplicaţii (API) promovate de Google au deschis noi posibilităţi: motorul de căutare putea fi folosit din interiorul aplicaţiilor. Prin intermediul Google Labs, noi servicii sunt testate şi adăugate în motorul de căutare: Google Computer, un modul din Google Deskbar care speculează ciclurile de procesor nefolosite ale utilizatorilor Google, întrebuinţându-le pentru calculele unor fundaţii ştiinţifice, Froogle, un motor de căutare pentru preţuri ş.a.m.d.

TEHNOLOGIE

Un motor de căutare este una dintre cele mai pretenţioase aplicaţii din punctul de vedere al resurselor necesare. În medie, o singură căutare pe Google "ocupă" sute de megabytes de date şi "consumă" zeci de miliarde de cicluri de procesor. Pentru a suporta zeci de mii de căutări pe secundă în momentele de vârf, Google are nevoie de o infrastructură comparabilă ca dimensiuni cu cele mai avansate supercalculatoare.

Soluţia găsită a fost folosirea unui cluster de peste 15.000 de calculatoare obişnuite, gestionate de un software fault-tolerant, soluţie care este mult mai eficientă din punctul de vedere al costurilor decât un ansamblu mult mai redus numeric de servere high-end.

Pe lângă raportul preţ/performanţă, un alt factor pe care trebuie să îl ia în calcul inginerii de sistem Google este eficienţa din punct de vedere energetic, pentru că disiparea căldurii şi consumul de energie electrică pot crea probleme în cazul unui astfel de agregat IT.

Aplicaţia software care gestionează căutările Google este una optimizată pentru calculul paralel: diverse căutări sunt rulate pe procesoare diferite şi indexul general Google este partiţionat în aşa fel încât o căutare poate rula pe mai multe procesoare simultan.

Sistemul hardware Google este împărţit în rack-uri, fiecare rack având între 40 şi 80 de calculatoare x86. Datorită necesităţii de a menţine un raport preţ/performanţă competitiv, calculatoarele folosite de Google sunt calculatoare PC obişnuite, din partea de jos a gamei de performanţă, dar cu harddisk-uri de dimensiuni mari.

În rack-uri pot fi întâlnite mai multe generaţii de procesoare, variind de la servere Intel Celeron single processor la 533MHz până la servere dual 1.4GHz Pentium III. Fiecare server are unul sau mai multe HDD-uri IDE de 80GB. Index serverele au nevoie de mai puţin spaţiu de stocare şi de procesoare mai puternice, pe când în cazul serverelor de documente situaţia este inversată. Serverele din fiecare rack sunt interconectate printr-un switch Ethernet de 100Mbps, iar acesta are una sau două legături gigabit către un core switch care conectează toate rack-urile între ele.

Un server dual CPU dintr-un astfel de rack consumă aproximativ 90W când este solicitat la maxim. Din moment ce eficienţa unei surse ATX este cam de 75$, este nevoie de o putere de 120W pentru fiecare server, aproximativ 10kW per rack. Această cifră ajunge la 10 megawaţi-oră pe lună, incluzând răcirea şi UPS-urile, ceea ce la un cost de 15 cenţi per kilowatt-oră costă 1.500$ pe lună per rack.

CUM CAUTĂ GOOGLE?

Când un utilizator lansează o căutare pe Google (cum ar fi www.google.com/search?q=xtrempc +magazine), browser-ul utilizatorului foloseşte funcţia DNS (domain name system) look-up pentru a corela www.google.com cu o adresă IP specifică. Serviciul Google constă în clustere multiple răspândite pe glob pentru a oferi capacitatea necesară pentru a gestiona căutări multiple din toate colţurile lumii. Fiecare cluster are câteva mii de calculatoare şi clusterele sunt distribuite geografic în aşa fel încât integritatea serviciului să fie protejată în caz de catastrofe care ar putea afecta traficul de date (cutremur, pană de curent la scară mare).

Mai departe, un sistem de echilibrare internă foloseşte reverse DNS look-up pentru a calcula locaţia geografică a utilizatorului şi a-l redirecţiona către cel mai apropiat cluster din punct de vedere geografic. Acest sistem minimizează durata "călătoriei" dus-întors pe care o face o căutare, luând în considerare şi capacitatea disponibilă în cazul unor clustere învecinate.

Apoi, browser-ul utilizatorului trimite un request HTTP (hypertext transport protocol) către unul din aceste clustere, procesarea căutării fiind lăsată în totalitate în seama cluster-ului respectiv.

Un sistem de echilibrare hardware implementat în fiecare



cluster monitorizează setul de Google Web Servers (GWS) disponibile și distribuie căutările către computerele mai libere. După ce primește o cerere, un computer GWS coordonează executarea căutării și formatează rezultatele în HTML (Hypertext Markup Language).

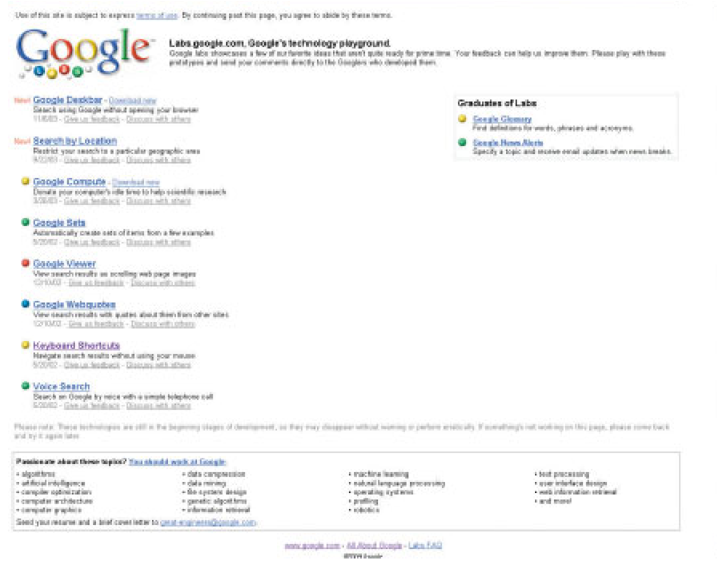
Executarea căutării propriu-zise constă în două faze distincte. În prima fază, serverele index consultă un index (catalog) inversat care corelează fiecare cuvânt din căutare cu o listă de documente în care termenul se regăsește (hit list). Serverele index determină apoi un set de documente relevante intersectând hit list-urile pentru fiecare termen al căutării și calculează un indice de relevanță pentru fiecare document. Acest indice determină ordinea rezultatelor în pagina cu răspunsuri.

Procesul de căutare este dificil din cauza cantităților imense de date. Documentele brute conțin zeci de terabytes de date necomprimate și, în consecință, indexul rezultat din datele brute are și el un volum de zeci de terrabytes. Din fericire, căutarea poate fi simplificată prin calculul paralel, împărțind indexul în bucăți (index shard), fiecare constând dintr-un subset de documente ales aleatoriu din indexul principal.

Un ansamblu de computere dedicat gestionează cererile pentru fiecare shard, iar la un nivel superior există un index cluster care are un calculator-master ce gestionează fiecare shard-cluster. Shard-urile se suprapun, astfel ca, în caz că un calculator clachează, toate părțile indexului să rămână disponibile, chiar dacă se reduce (infim) capacitatea totală a sistemului.

Rezultatul final al primei faze a căutării este o listă ordonată de document identifiers (docids). În a doua fază a căutării, această listă este preluată și pentru fiecare element din ea se calculează titlul real și URL-ul (uniform resource locator) acestor documente, împreună cu un sumar al căutării.

Această parte a căutării este realizată de servere de documente (docservers), care caută în baza de date fiecare pagină web din listă, extrag titlul și un fragment care conține titlul căutat în context. Ca și în cazul căutării în index,



strategia de bază constă în partiționarea procesării masei de documente prin: distribuirea aleatorie a documentelor în shard-uri mai mici, distribuirea responsabilității pentru fiecare shard mai multor servere și coordonarea cererilor printr-un sistem de echilibrare pentru a evita congestionarea sistemului.

Partea interesantă este că pentru a putea realiza aceste acțiuni, cluster-ul docserver al lui Google trebuie să aibă acces cu latență minimă la o copie a întregului Web. De fapt, din cauza redundanței necesare pentru performanță și disponibilitate maximă, Google stochează duzini de copii ale întregului World Wide Web în spațiul virtual al clusterelor sale.

Pe lângă indexarea și analiza documentelor, un GWS (Google Web Server) mai are și alte sarcini adiționale în momentul în care primește o cerere: trimiterea unor cereri secundare către un sistem de verificare a ortografiei și un sistem de publicitate care să genereze anunțuri publicitare corelate cu termenul căutat de utilizator (în caz că se potrivesc).

Când ambele faze sunt complete, un GWS generează o pagină HTML care este direcționată către browser-ul utilizatorului. Toate aceste operațiuni din spatele ușilor închise se desfășoară foarte rapid: o căutare pentru termenii "computer games" oferă aproape 5.600.000 de rezultate și durează 0.21 secunde.

SISTEMUL PAGERANK

La baza tuturor căutărilor obișnuite stă PageRank, un sistem pentru ierarhizarea paginilor web în funcție de relevanță. Acest sistem se bazează pe natura democratică a Internetului și folosește vasta structură de link-uri existentă ca pe un indicator al "valorii" unei pagini individuale. În esență, Google interpretează un link de pe pagina A către pagina B ca pe un vot al paginii A pentru pagina B. Pe lângă numărul de voturi sau de link-uri către o pagină anume, Google mai

TRUCURI PENTRU OPTIMIZAREA CĂUTĂRII PE GOOGLE

Deși informațiile despre optimizarea căutării pe Google sunt disponibile gratuit, majoritatea utilizatorilor nu știu cum să folosească acest motor de căutare la adevărata lui valoare. Iată pe scurt unii dintre cei mai importanți operatori Google. Pentru a folosi un operator, scrieți-l în căsuța de search urmat de două puncte, apoi de termenul sau link-ul căutat, fără nici un spațiu între operator, cele două puncte și termen.

CACHE:URL

Exemplu - cache:www.xtrempc.ro
Arată pagina de web căutată așa cum este ea stocată în cache-ul Google. Util, atunci când pagina căutată a dispărut de pe Internet.

LINK:URL

Exemplu - link:www.xtrempc.ro
Arată toate paginile care au link-uri către adresa specificată.

SITE:URL

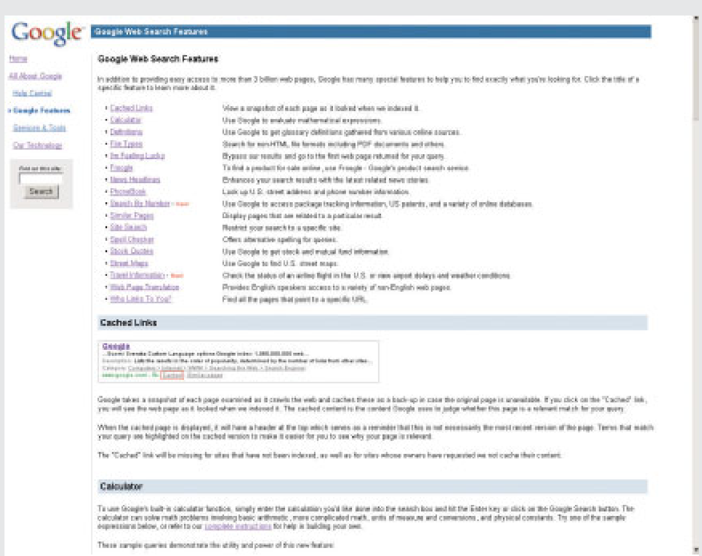
Exemplu - site:www.xtrempc.ro
Restrânge căutarea doar la un anumit site.

DEFINE:TERMEN

Exemplu - define:knot
Prezintă un ansamblu de definiții pentru termenul căutat.

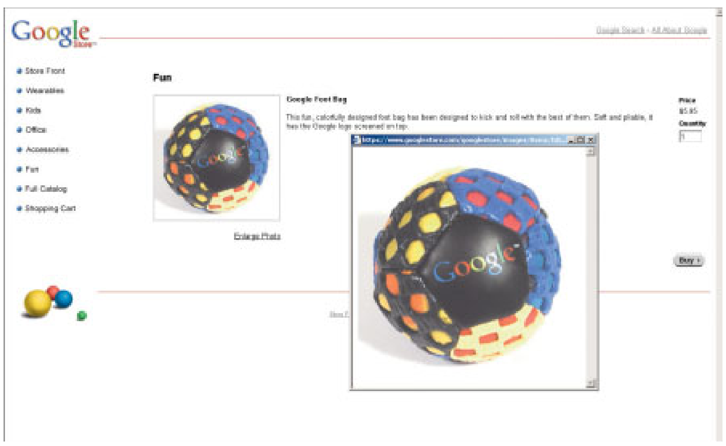
O funcție foarte utilă este cea de calculator/convertor. O puteți găsi la http://www.google.com/help/features.html#calculator sau puteți pur și simplu scrie în câmpul de căutare sintagme ca "23 kilometers in miles", "46 kilograms in pounds" sau "5th root of 32".

În plus, Google este un foarte bun corector pentru limba engleză. Dacă nu știți cum se scrie un cuvânt, căutați-l pe Google. Dacă este greșit, Google vă va oferi ortografia corectă.



analizează și valoarea paginii care votează. Voturile paginilor importante cântăresc mai mult și ajută alte pagini să devină la rândul lor importante.

Ce este important este că site-urile de calitate capătă un PageRank mai mare, pe care Google îl ține minte de fiecare dată când realizează o căutare. Desigur, paginile așa-zis importante nu înseamnă nimic pentru un utilizator dacă nu conțin termenul căutat. Astfel că Google combină sistemul PageRank cu tehnici text-matching sofisticate pentru a găsi paginile care sunt și importante, dar și



relevante prin prisma căutării respective. Frecvența cu care termenul căutat apare într-o pagină este luată în calcul, dar pe lângă ea sunt luate în considerare și alte aspecte din conținutul paginii, precum și din conținutul paginilor care votează pentru a determina dacă este un rezultat bun pentru căutarea utilizatorului.

Sigur, ca și în cazul unui joc RPG online, "jucătorii" au început să descopere prin experimente repetate modul în care este calculat PageRank și, chiar dacă nu știu formula exactă, cunosc suficient despre mecanica Google pentru a îl folosi pentru scopurile lor.

Iată de ce apar cărți care te învață cum să îți construiești site-ul ca să apari primul pe lista Google cu rezultate ale unei căutări pentru un termen care te interesează (de exemplu, car sales) sau cum se încetățenesc în cultura online termeni ca Google bombing (modalitatea prin care un grup de proprietari de site-uri corelează un termen ca "miserable failure" cu autobiografia lui George W. Bush, astfel ca site-ul președintelui să fie primul rezultat în lista de căutări pentru termenul jignitor).

Motivul pentru care Google este în continuare apreciat este integritatea morală: deși are anunțuri publicitare relevante pentru termenul căutat deasupra și alături de rezultate, Google nu a vândut și probabil nu va vinde niciodată spațiu pentru reclamă în cadrul rezultatelor propriu-zise (practic, nimeni nu își va putea cumpăra un PageRank mai mare). O căutare pe Google este un mod ușor, onest și obiectiv de a găsi site-uri de calitate cu informații relevante.

VIITORUL GOOGLE

Care este viitorul Google? O viziune generică poate fi găsită într-un interviu cu Serghei Brin, președintele și cofondatorul Google, interviu apărut în varianta online a cotidianului britanic The Guardian. La întrebarea "Cum vor arăta motoarele de căutare peste cinci ani de acum înainte?", Brin răspunde astfel: "Peste cinci ani sperăm ca Google să ofere direct răspunsuri, în loc de documente relaționale. Unele companii au încercat deja asta, dar fără succes. În viitor însă Google va fi interfața voastră cu informația din întreaga lume, nu doar cu diferite pagini web".

Într-un alt interviu, acordat ZDNet de către Craig Silverman, Chief Technology Officer Google, viitorul sună chiar mai bine: "Când căutarea va evolua, vom fi ca în Star Trek: veți rosti către nicăieri «Computer! Care este situația pe planetă?» și calculatorul vă va procesa întrebarea, va extrapola contextul, va încerca să își dea seama ce tip de răspuns doriți, va căuta într-o bază de date gigant în sute de limbaje, va traduce/analiza/sumariza toate rezultatele și vi le va prezenta în două-trei fraze, cu o voce plăcută." Cred că până la acest gen de tehnologie mai avem, oh, cam 300 de ani. Doar să faci calculatorul să îți înțeleagă întrebarea, nici să nu mai vorbim de contextul în care este pusă, este mult mai mult decât sunt capabile chiar și cele mai puternice calculatoare din ziua de astăzi să facă.

Ce putem să facem însă este să «simulăm» pe calculator această situație - fie să îl facem să pretindă că înțelege textul, deși nu îl înțelege, fie pentru a folosi inteligența umană pentru a ne optimiza căutările".

Din declarațiile factorilor de răspundere Google mai reiese că în viitorul mai mult sau mai puțin îndepărtat ne putem aștepta la rezultate nontextuale pentru căutări (detectarea de termeni în imaginile propriu-zise, nu doar în numele imaginilor) și traducerea termenilor căutați și a paginilor în care ei se regăsesc.

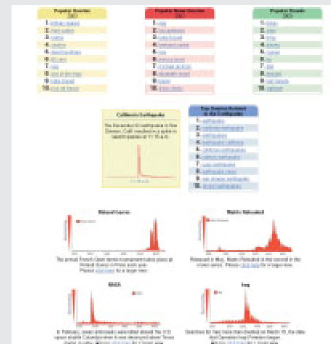
Există zvonuri cu grad mare de adevăr că Google se pregătește să lanseze un serviciu de e-mail (gratuit sau cu plată pentru opțiunile avansate ca spam filtering, nu se știe încă). Achiziția companiei Sprinkle, care patentase o tehnologie de a lansa anunțuri publicitare atunci când e-mail-urile sunt deschise, va permite Google să transforme e-mail-ul gratuit într-o afacere profitabilă, pentru că "servirea" anunțurilor în timp real garantează că acestea sunt mereu "proaspete" și că ele vor fi de fiecare dată văzute de cineva, nu doar trimise în eter.

Adrian Dorobăț

GOOGLE ZEITGEIST 2003

Din 2001 încoace, Google a publicat la început de an un zeitgeist (Zeit="timp", "geist"="spirit", "spiritul epocii"), o sumarizare a trendurilor societății, evidențiate prin intermediul termenilor căutați pe parcursul anului ce s-a încheiat. Rezultatele sunt filtrate din cele peste 55 de miliarde de căutări înregistrate și sunt împărțite în diverse categorii.

Pe primul loc, pe plan general, tronează "Britney Spears", urmată de "Harry Potter" și "Matrix". La Știri conduce detașat "Iraq", iar la branduri pe primele locuri sunt Ferrari, Sony și BMW. Cei mai populari bărbați prin prisma căutării de imagini sunt Eminem, David Beckam și Orlando Bloom. Britney Spears, Jennifer Lopez și Pamela Anderson sunt cele mai căutate femei.







Scrisori electronice

Clienti de e-mail

Varianta modernă a corespondenţei scrise, e-mail-ul, face din pix şi hârtie două elemente inutile ale comunicării dintre două persoane care dispun de calculatoare dotate cu modem.

COMUNICAREA A REPREZENTAT întotdeauna o necesitate, indiferent de scopul în care a fost folosită: fie pentru ţinerea legăturii cu prietenii sau rudele, fie pentru realizarea contactelor de afaceri, pe distanţe mici sau la mii de kilometri depărtare.

Poşta clasică nu va fi (probabil) niciodată înlocuită complet de vreun alt sistem, dar avantajele celei electronice i-au determinat şi vor determina în continuare pe mulţi să adopte această modalitate de comunicare.

Principalele avantaje faţă de sistemul clasic sunt reprezentate de costul scăzut şi rapiditatea livrării mesajelor electronice, adică economia de timp şi de bani, într-un singur cuvânt (esenţial al epocii moderne) - eficienţa. Este adevărat că poşta electronică prezintă şi dezavantaje. Acestea sunt legate în special de securitate. Cele mai importante aspecte ale securităţii mesajelor electronice sunt reprezentate de viruşi şi de posibilitatea interceptării mesajelor de către persoane răuvoitoare.

O altă problemă, îndelung dezbătută în ultima vreme, este cea a „spam-ului”. Acest termen, care face în prezent obiectul unor iniţiative legislative fără precedent în Statele Unite, desemnează mesajele nesolicitate, de obicei cu caracter comercial. Pe lângă faptul că primirea în cantităţi mari a acestor mesaje poate deveni uneori frustrantă, această modalitate reprezintă cea mai propice metodă de răspândire a viruşilor. Clienţii de e-mail moderni conţin instrumente care să rezolve aceste neajunsuri şi să aducă o funcţionalitate sporită, cum ar fi codificarea şi semnătura digitală, evitarea şi ştergerea mesajelor nesolicitate, filtrarea mesajelor în funcţie de conţinut sau expeditor ori răspunderea automată la mesajele primite în timpul concediului.

Un alt element şi în acelaşi timp un avantaj important al mesajelor electronice îl constituie posibilitatea ataşării de fişiere. Poate fi ataşat la e-mail orice format de fişiere de la documente şi imagini până la sunete sau programe. Pentru reducerea timpilor de trimitere/primire a mesajelor care conţin ataşamente este indicată arhivarea acestora. Ataşamentele pot reprezenta un cuţit cu două tăişuri, deoarece în acest mod sunt trimişi mulţi viruşi. Cu toate facilităţile oferite de clienţii moderni de e-mail, instalarea unui antivirus şi actualizarea sa cât mai des reprezintă o bună idee.

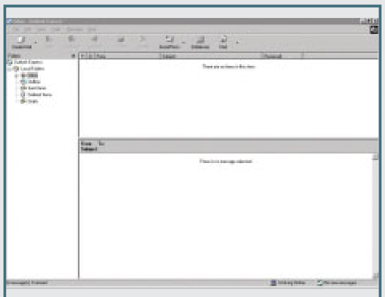
Pentru o persoană care are ca scop doar comunicarea propriu-zisă şi nu este atrasă de celelalte facilităţi oferite de clienţii de e-mail, cel mai important aspect îl va reprezenta cu siguranţă managementul e-mail-urilor. Filtrarea şi stocarea mesajelor recepţionate sau trimise în funcţie de anumite criterii (data expedierii, persoana de contact etc.) ori căutarea unui anumit mesaj sau fragment de text vor fi aspectele în funcţie de care se va face alegerea programului respectiv.

DESFĂŞURAREA TESTULUI

Programele au fost testate pe un sistem cu un procesor Celeron la 850MHz şi cu o memorie de 256MB SDRAM. La stabilirea clasamentului s-a ţinut cont de funcţionalitate (în proporţie de 60%), de ergonomie (25%), de resursele consumate şi de stabilitatea la rulare (15%).

La notarea funcţionalităţii clienţilor de e-mail s-au avut în vedere aspecte esenţiale pe care aceste programe ar trebui să le includă, cum ar fi crearea mai multor identităţi, configurarea mai multor conturi de tip POP3 şi IMAP (acolo unde a fost cazul), securitatea (codificarea, semnătura digitală, protejarea identităţilor prin parolă), funcţiile antispam sau alte facilităţi utile cum sunt importarea şi exportarea mesajelor, setărilor conturilor ori ale contactelor din agendă, căutarea unui anumit e-mail sau a unor cuvinte-cheie în cadrul unui mesaj, prezenţa unei agende.

Liviu Mihai



Producător: **Microsoft**
Web: **www.microsoft.com**
Tip licenţă: **Freeware (inclus în IE)**
Verdict **89.25**

Outlook Express 6

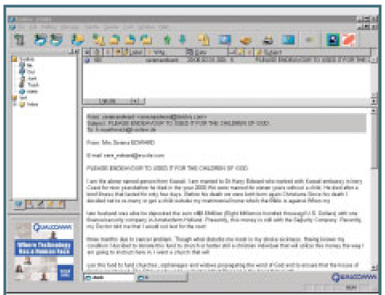
La ora actuală constituie standardul clienţilor de e-mail, multe programe având la bază caracteristicile şi chiar interfaţa sa. La popularitatea de care se bucură în prezent a contribuit, în mod hotărâtor, includerea sa în Windows alături de Internet Explorer.

ERGONOMIE

Are o interfaţă simplă şi uşor de folosit, accesarea principalelor funcţii se face simplu şi rapid, iar interfaţa dispune de un grad ridicat de personalizare.

FUNCŢIONALITATE

Outlook Express poate verifica multiple conturi de tip POP3, IMAP, HATTP şi NNTP pentru serverele de ştiri. Mesajele primite pot fi salvate în directoare diferite sau şterse cu ajutorul filtrelor care sunt complexe şi, în acelaşi timp, uşor configurabile. O unealtă (destul de firavă) pentru evitarea spam-ului este "Blocked Senders List" care, aşa cum îi spune şi numele, va bloca mesajele primite de la anumite adrese. Poate importa mesaje şi conturi de e-mail din cele mai cunoscute programe (cum ar fi Eudora). În ceea ce priveşte managementul ataşamentelor, odată cu versiunea 6 a fost introdusă opţiunea de blocare a deschiderii sau salvării acelor ataşamente care ar putea conţine viruşi.



Producător: **Qualcomm**
Web: **www.eudora.com**
Tip licenţă: **Adware/Comercial**
Verdict **78.70**

Eudora 6

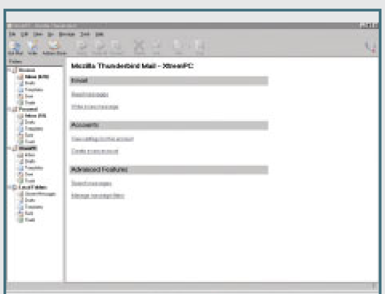
Cândva un program de referinţă al acestui domeniu, Eudora nu a evoluat aşa cum era de aşteptat, rămânând mult în urma competitorilor săi. Chiar dacă au fost lansate versiuni noi, acestea nu aduc îmbunătăţiri remarcabile, iar acest lucru se reflectă în poziţia pe care o ocupă în top.

ERGONOMIE

Punctul slab al acestui program îl constituie ergonomia. Deşi este uşor configurabilă, interfaţa sa este totuşi greoaie. Documentaţia programului este superficială, iar folosirea vechiului format de help face dificilă găsirea rapidă a informaţiilor necesare.

FUNCŢIONALITATE

Pentru obţinerea unui grad mulţumitor de funcţionalitate este necesară efectuarea a numeroase ajustări ale setărilor implicite ale programului. Eudora detectează uşor clientul de e-mail setat ca implicit şi importă mesajele din acesta. Căutarea se face în funcţie de multiple criterii, cum ar fi expeditor, mărime, subiect, prioritate. "MoodWatch" este un modul care atrage atenţia asupra mesajelor care conţin un limbaj agresiv, întocmind o ierarhie a gravităţii acestora. Un aspect original îl constituie prezentarea unor statistici interesante despre folosirea programului pe zile şi mesajele trimise şi primite de-a lungul timpului.



Producător: **Mozilla Organization**
Web: **www.mozilla.org**
Tip licenţă: **Freeware**
Verdict **85.20**

Mozilla Thunderbird 0.4

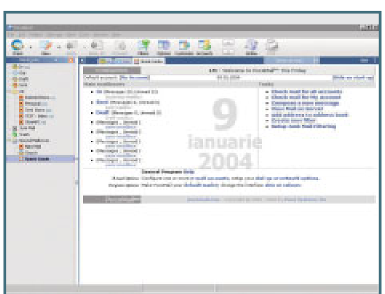
Thunderbird este numele noii versiuni a clientului de e-mail de la Mozilla care făcea parte până nu demult din pachetul cu acelaşi nume care includea un browser web şi un client de e-mail.

ERGONOMIE

Cu o interfaţă asemănătoare lui Outlook Express, Mozilla Thunderbird dispune de o ergonomie ridicată, la acest fapt contribuind posibilitatea folosirii skin-urilor (foarte bine lucrate, multe dintre ele). Documentaţia nu este inclusă în program, ci doar pe site-ul oficial, dar uşurinţa în utilizare ne face să trecem cu vederea acest neajuns.

FUNCŢIONALITATE

Clientul de e-mail de la Mozilla conţine majoritatea facilităţilor oferite de programele comerciale, iar configurarea acestora se face uşor. Punctul forte al acestui program îl constituie funcţia antispam, care este foarte bine implementată. Comportamentul adaptiv al acesteia o ajută să deosebească în timp mesajele legitime de cele nesolicitate. Este inclus şi un log care prezintă mesajele marcate ca spam şi şterse automat. Funcţionalitatea programului poate fi crescută cu ajutorul plug-in-urilor. Din păcate, nu pot fi create mai multe profiluri de utilizatori, iar gradul de ocupare a resurselor este destul de mare.



Producător: **Poco Systems Inc**
Web: **www.pocomail.com**
Tip licenţă: **Comercial**
Verdict **84.70**

PocoMail 3

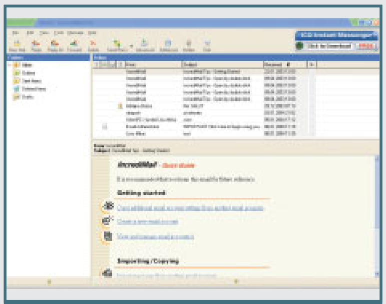
Include majoritatea funcţiilor necesare acestui gen, dar nu excelează la nici un capitol.

ERGONOMIE

Interfaţa programului dispune de un grad ridicat de particularizare, suportând skin-uri, iar principalele elemente pot fi uşor modificate. Documentaţia este bine structurată, fiind acoperite toate funcţiile programului.

FUNCŢIONALITATE

Trebuie menţionat faptul că pot fi configurate mai multe conturi şi profiluri de utilizatori, dar, din păcate, acestea din urmă nu pot fi protejate prin parolă. Pe lângă serverele obişnuite POP3 şi IMAP, suportă şi servere de tipul APOP. În afară de modul clasic, filtrele pot fi aplicate şi direct pe server. Astfel, pot fi vizualizate mesajele existente pe server şi selectate cele care vor fi descărcate pe calculator, respectiv cele care vor fi şterse, evitându-se, de exemplu, descărcarea celor care conţin ataşamente mari. Pentru managementul mai uşor al mesajelor pot fi create scripturi care să automatizeze anumite operaţiuni. La capitolul securitate, trebuie menţionat faptul că mesajele trimise cu PocoMail pot fi codificate, dar nu este posibilă introducerea unei semnături digitale în vederea verificării autenticităţii acestora.



Producător: **IncrediMail Ltd**
Web: **www.incredimail.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 80.75

IncrediMail Xe

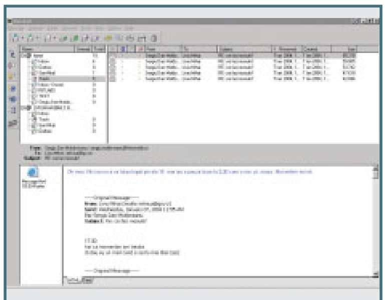
Rețeta pe baza căreia a fost conceput IncrediMail este simplă: adăugarea de culoare, sunet și multe animații lui Outlook Express.

ERGONOMIE

La capitolul ergonomie, IncrediMail Xe este liderul testului nostru. Interfața sa combină simplitatea și ușurința în utilizare împrumutate de la Outlook Express cu un aspect plăcut conferit de skin-uri aspectuoase, multe culori și sunete. Navigarea, crearea de mesaje noi și ștergerea acestora sunt însoțite de efecte tridimensionale care generează o interacțiune deosebită cu programul la un cost ridicat al resurselor.

FUNCȚIONALITATE

IncrediMail Xe include majoritatea funcțiilor prezente în Outlook Express. Chiar și agenda de contacte păstrează ușurința în utilizare și funcționalitatea ridicată a celei din Windows. Programul poate bloca scripturile sau imaginile incluse în unele pagini web și mesajele primite de la anumite adrese. Datorită numărului mare de elemente multimedia ce pot fi incluse în mesaje, IncrediMail poate fi folosit cu succes în scopul trimiterii de mesaje personale sau pentru corespondarea cu un număr redus de persoane. Nu este indicat însă celor care primesc zilnic o mulțime de mesaje sau celor care sunt înscriși la grupuri de discuții.



Producător: **Ritlabs**
Web: **www.ritlabs.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 89.15

The Bat! 2

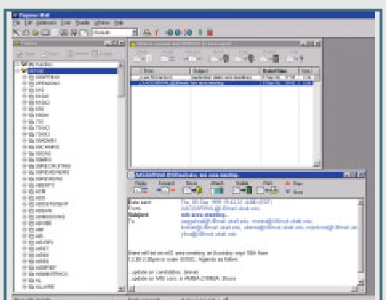
Marea surpriză a testului nostru, The Bat!, este programul cu cea mai mare funcționalitate și cu cele mai multe funcții originale pe care l-am testat.

ERGONOMIE

Interfața este simplă, oferind un grad mediu de configurabilitate. Totuși, accesul la unele din funcțiile importante ale programului nu se face așa de ușor cum ne-am fi dorit.

FUNCȚIONALITATE

The Bat! excelează la capitolul securitate. În acest sens, merită menționat suportul pentru PGP (Pretty Good Privacy) și MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions), care se vor ocupa de codificarea mesajelor trimise. Identitățile sunt protejate la rândul lor prin parolă. Oferă un grad ridicat de protecție împotriva mesajelor de tip spam și a eventualilor viruși pe care acestea le pot conține. Cu ajutorul funcției "Synchronise" pot fi sincronizate două conturi diferite de e-mail. "Sorting Office" este cel care se ocupă de filtrarea atât a mesajelor trimise, cât și a celor primite. În cazul mesajelor în format html primite, există posibilitatea alegerii modului de vizionare fie în formatul original, fie în formatul de text simplu. Interesant este și modul în care se face managementul atașamentelor.



Producător: **David Harris**
Web: **www.pmail.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 77.00

Pegasus Mail 4.12

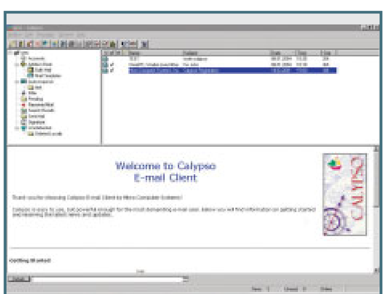
Deși nu a reușit să se claseze pe un loc fruntaș, Pegasus Mail este un client de e-mail foarte popular, în primul rând datorită faptului că este gratuit, dar și datorită funcțiilor sale bine implementate.

ERGONOMIE

Dispunând de cea mai greoaie interfață din test, Pegasus Mail lasă impresia unui program făcut în grabă, cu ferestre dezordonate și un grad foarte scăzut de personalizare. Meniurile sunt aglomerate, iar funcțiile pe care le conțin nu sunt așezate în ordine. Documentația nu este conformă cu gradul de dificultate a programului și nici nu este completă.

FUNCȚIONALITATE

Ca orice client de e-mail clasic, și Pegasus Mail lucrează cu servere multiple de tip POP3 și IMAP și pot fi create mai multe identități care, din păcate, nu pot fi protejate prin parolă. Configurarea conturilor se poate face cu ajutorul unui wizard. Printre atuurile acestui program se numără și filtrele complexe și ușor configurabile. Mesajele pot fi securizate cu ajutorul sistemului de criptare integrat. Programul beneficiază de un sistem performant de detectare a mesajelor nesolicitate. La minusuri poate fi trecut suportul precar pentru formatul html, mesajele formatate astfel fiind afișate cu numeroase erori de citire a tag-urilor.



Producător: **Micro Computer Systems**
Web: **http://10xshooters.com/calypso-free**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 70.05

Calypso 3.3

Deoarece producătorii săi au renunțat să îi mai acorde atenție din iunie 2001 (devenit gratuit), considerând că nu mai este profitabil, Calypso a rămas mult în urma competitorilor săi.

ERGONOMIE

Interfața sa este simplă, conferind un grad ridicat de configurabilitate, dar în același timp sărăcăcioasă și cu un aspect mai puțin plăcut. Documentația este prezentă atât în formatul clasic, cât și sub forma unei pagini html, dar, din păcate, suportul nu mai este de actualitate de la data la care programul a devenit gratuit.

FUNCȚIONALITATE

Nici funcționalitatea programului nu impresionează cu nimic, funcțiile incluse având un grad redus de utilitate. Pot fi configurate ușor mai multe conturi de e-mail cu ajutorul wizard-ului inclus în program. Filtrele sunt ușor de configurat și pot sorta atât mesajele primite, cât și cele trimise, iar mesajele html sunt vizualizate fără probleme. Calypso oferă un nivel scăzut de securitate, neincluzând suport pentru codificarea mesajelor sau pentru includerea semnăturii digitale. Nu are funcții anti-spam, singura protecție împotriva mesajelor nesolicitate reprezentând-o blocarea acestora cu ajutorul filtrelor.

REINVENTAREA E-MAIL-ULUI

Un grup de cercetători aparţinând centrului Watson de la IBM denumit CUE (Collaborative User Experience), cunoscut până nu demult ca Lotus Research, care are ca obiect de studiu interacţiunea dintre om şi computer, s-a ocupat, printre altele, de comunicarea prin intermediul e-mail-ului.

În urma studiilor efectuate (cercetări practice, analize statistice, observaţii ale utilizatorilor individuali etc.), au fost identificate trei probleme majore: nevoia răspunsurilor urgente la e-mail-urile importante, evidenţa anevoioasă a mesajelor trimise sau a replicilor primite şi volumul mare de e-mail-uri.

Pentru rezolvarea acestor probleme cei de la IBM au conceput un program, care deocamdată se află doar în stadiu de prototip, denumit ReMail. Acesta este compus din trei module: un client de e-mail cu funcţii inovative de organizare a mesajelor, un calendar care sortează e-mail-urile în funcţie de datele calendaristice pe care acestea le conţin (în header sau în corpul mesajului) şi o funcţie de chat pentru facilitarea răspunsurilor rapide la mesajele importante. Inbox-ul dispune de două funcţii care au ca scop uşurarea găsirii şi organizării acestora: separatorii, care vor sorta mesajele în funcţie de anumite criterii în secţiuni pliabile (dacă mesajele vor fi sortate în funcţie de dată, va fi creată câte o secţiune pentru fiecare zi în parte; aceste secţiuni sunt asemănătoare celor din Microsoft Outlook 2003, cu diferenţa că sortarea se face mult mai amănunţit), şi adnotarea, care oferă posibilitatea de a marca mesajele într-un mod distinctiv (de exemplu, un mesaj care necesită un răspuns urgent poate fi marcat cu o anumită culoare pentru a evidenţia acest lucru).

Răspunsurile care au multe replici vor fi evidenţiate, în mod ierarhic sau cronologic, prin culori sau scheme sugestive denumite fire (threads).

Colecţiile sunt moduri dinamice de organizare a mesajelor, similare directoarelor din clienţii de e-mail clasici, cu unele excepţii, cum ar fi faptul că, prin filtrarea e-mail-urilor, acelaşi mesaj poate fi alocat mai multor colecţii.

Pe lângă serverele de e-mail clasice (POP3, IMAP), ReMail va suporta orice sistem capabil să publice date şi să facă actualizări în formatul standard (site-uri de ştiri, blog-uri, forumuri etc.). Cu ajutorul calendarului, mesajele pot fi organizate sub forma unor alarme sau întâlniri. Cercetătorii de la IBM au acordat o atenţie sporită datelor calendaristice. În afară de calendarul amintit, şi funcţia de căutare are anumite facilităţi care au avut în vedere datele calendaristice (de exemplu, căutarea după textul "11/04/03" va returna, în afară de fragmentul respectiv, şi echivalentele sale calendaristice: "11 aprilie 2003" sau "11th of Apr").

Chat-ul inclus în ReMail în vederea răspunderii în timp util la mesajele importante oferă utilizatorilor posibilitatea salvării discuţiilor avute în Inbox, beneficiind de aceleaşi privilegii (căutarea, organizarea, filtrarea), la fel ca orice e-mail. În plus, acest chat va genera un mesaj automat, în momentul în care unul dintre participanţi se va deconecta, evitându-se astfel confuziile legate de întreruperea conversaţiei. ReMail promite foarte multe facilităţi inovatoare, dar pentru a vedea dacă deznodământul "reinventării e-mail-ului" va fi unul fericit vom avea de aşteptat o vreme, proiectul aflându-se, deocamdată, în stadiul de prototip.

DICŢIONAR

POP3 (POST OFFICE PROTOCOL, VERSIUNEA 3)
Este protocolul cel mai folosit pentru recepţionarea e-mail-urilor. Cu ajutorul său mesajele sunt copiate sau mutate de pe server pe calculator.

SMTP (SIMPLE MAIL TRANSFER PROTOCOL)
Protocolul standard de trimitere a e-mail-urilor. Este folosit atât pe Internet, cât şi în cazul reţelelor de tip TCP/IP.

IMAP (INTERNET MESSAGE ACCESS PROTOCOL)
Cu ajutorul acestui protocol pot fi efectuate diverse funcţii, cum ar fi crearea, ştergerea, redenumirea directoarelor sau a mesajelor direct pe server. Spre deosebire de POP3, clienţii de e-mail nu vor descărca decât headerele mesajelor pe calculator şi vor realiza o sincronizare între acesta şi server. Foloseşte alt protocol pentru trimiterea e-mail-urilor. Mai poartă denumirea de "Internet Mail Access Protocol".

NNTP (NETWORK NEWS TRANSFER PROTOCOL)
Protocol folosit pentru conectarea la serverele de ştiri Usenet.

APOP (AUTHENTICATED POP)
Acesta este un protocol care dispune de un nivel ridicat de securitate. APOP împiedică transportarea parolei în reţea pentru verificarea ei.

PGP (PRETTY GOOD PRIVACY)
Program de codificare a fişierelor şi e-mail-urilor pe baza unei chei. Fişierul nu va putea fi citit de cel care îl primeşte decât dacă are cheia cu care a fost codificat.

MIME (MULTIPURPOSE INTERNET MAIL EXTENSIONS)
Este extensia prin intermediul căreia unui e-mail îi pot fi ataşate diverse fişiere (imagini, documente etc.).

	Outlook Express 6	The Bat! 2	Mozilla Thunderbird 0.4	PocoMail 3	IncrediMail Xe	Eudora 6	Pegasus Mail 4.12	Calypso 3.3
Producător	Microsoft	Ritlabs	Mozilla Organization	Poco Systems Inc	IncrediMail Ltd	Qualcomm	David Harris	Micro Computer Systems
Web	www.microsoft.com	www.ritlabs.com	www.mozilla.org	www.pocomail.com	www.incredimail.com	www.eudora.com	www.pmail.com	http://10xshooters.com/calypso-free
Tip licenţă	Freeware (inclus în IE)	Comercial	Freeware	Comercial	Comercial	Adware/Comercial	Freeware	Freeware
Opţiuni								
Conturi multiple	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Filtrarea mesajelor	5	5	4	4	4	3	4	4
Suport pentru html	5	3	5	4	5	5	3	4
Servere	POP3, IMAP şi HATTP	POP3 şi IMAP	POP3 şi IMAP	POP3, APOP şi IMAP	POP3 şi IMAP	POP3 şi IMAP	POP3 şi IMAP	POP3 şi IMAP
Funcţii de import/export	Da	Da	Doar import	Da	Export doar pentru contacte	Doar import	Doar pentru contacte	Da
Corectură ortografică	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Managementul ataşamentelor	4	4	4	3	4	3	4	2
Şabloane incluse	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Funcţie de căutare	4	4	4	5	4	3	2	4
Identităţi multiple	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu
Securitate	4	5	3	3	3	4	3	2
Agendă contacte	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Funcţii anti-spam	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Note								
Funcţionalitate	90	94	87	85	75	82	80	70
Resurse şi compatibilitate	90	85	70	88	80	80	85	82
Ergonomie	87	80	90	82	95	70	65	63
Verdict	**89.25**	**89.15**	**85.20**	**84.70**	**80.75**	**78.70**	**77.00**	**70.05**

Lindows CD 4.5
Linux sau Windows?

Este Lindows platforma care să înglobeze cele două sisteme de operare, aşa cum pretinde, sau este doar o simplă distribuţie de Linux? Articolul de faţă va încerca să elucideze misterul.



LA BAZA NUMELUI LINDOWS STĂ O IDEE interesantă, şi anume unificarea sistemelor de operare Windows şi Linux sub acelaşi acoperiş. Acest lucru ar face posibilă rularea aplicaţiilor Windows, mult mai răspândite decât cele pentru Linux, la nivelul de stabilitate oferit de acesta din urmă.

Pentru a ne edifica asupra acestor aspecte, vom analiza oportunitatea tranziţiei spre Lindows din punctul de vedere al utilizatorilor de Windows. Pentru acest lucru am ales Lindows CD versiunea 4.5, care ar putea constitui o primă etapă în acest sens, datorită faptului că această versiune rulează direct de pe CD, nealterând în nici un fel configuraţia iniţială a sistemului.

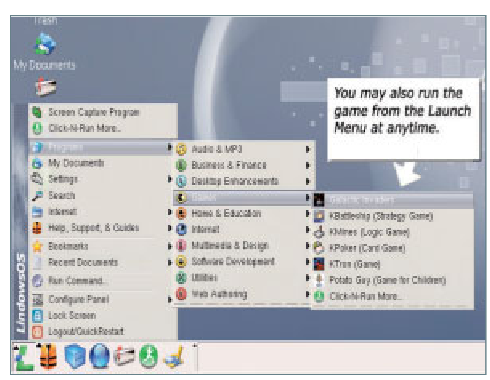
PRIMII PAŞI

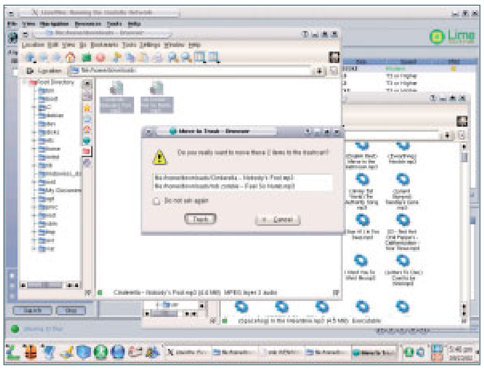
Procesul de iniţializare nu ridică nici o dificultate, tot ce are de făcut utilizatorul este să aleagă Lindows CD din meniul primului ecran şi să aştepte încărcarea sistemului (care poate dura câteva minute, în funcţie de configuraţia calculatorului). Am fost plăcut impresionaţi de faptul că toate componentele hardware au fost recunoscute automat, fără a fi necesară vreo intervenţie în acest sens.

FORMA ŞI FONDUL

Prima impresie este că aspectul său se aseamănă mult cu cel de Windows, întărind senzaţia că Lindows are ca principal scop atragerea utilizatorilor de Windows (pasionaţii de Linux încercându-l oricum). Este prezent atât de familiarul taskbar (introdus de Microsoft odată cu Windows 95), cu butonul de start în formă de "L" (iniţiala cuvântului Lindows) şi cu iconiţele plasate pe taskbar pentru accesarea rapidă a celor mai des folosite programe (similar lui Quick Launch din Windows). O mică deosebire o constituie prezenţa pe taskbar a butonului de oprire şi a help-ului (a cărui consultare de către utilizatorii de Windows este foarte probabilă). Pe desktop sunt plasate deja clasicele iconiţe cu denumirile standard din Windows, gen "My Computer" sau "My Documents". Asemănarea cu Windows din punctul de vedere al interfeţei se reflectă şi asupra uşurinţei cu care se poate face configurarea sistemului din Control Panel. Trebuie spus că Lindows oferă un nivel de configurare mai mare decât Windows, dar mai mic decât Linux. Acest aspect va fi apreciat de utilizatorii de Windows, dar e puţin probabil să fie şi pe placul celor de Linux.

Sub interfaţa sa "prietenoasă", Lindows ascunde kernel-ul Linux, mai precis cel al lui Red Hat Linux 8, una dintre cele mai populare distribuţii de Linux (a cărei dezvoltare a fost însă întreruptă). Acest lucru rezolvă problemele





legate de rularea aplicaţiilor Linux. În timpul testului nostru sistemul s-a comportat destul de bine, singura scăpare având-o la utilizarea funcţiei de căutare, care a blocat sistemul la fiecare încercare de a o folosi.

Pentru utilizatorii începători este de un real folos facilitatea "Click-N-Run", cu ajutorul căreia pot fi descărcate şi instalate automat programe de pe site-ul oficial Lindows (www.lindows.com). Din păcate, aceasta nu este valabilă şi pentru versiunea Lindows CD.



Lindows include aplicaţii de uz general, cum ar fi un editor simplu de text, playere pentru rularea conţinutului media digital, browser web, client de e-mail şi de instant messaging, dar şi suita office gratuită, OpenOffice.org 1.0.

WINE

Proiectul Wine a fost iniţiat în 1993 şi era destinat rulării programelor de Windows 3.1 pe Linux. Deşi se află încă în faza de dezvoltare şi nu este compatibil cu toate versiunile de Linux, la ora actuală este folosit de foarte mulţi utilizatori de Linux pentru rularea programelor de Windows.

La ora actuală, Wine este capabil să ruleze atât aplicaţii pentru orice versiune Windows (Win32 - Windows 95/98/Me, NT/2000/XP; Win16 - Windows 3.1), cât şi DOS. Printre facilităţile oferite se regăsesc suportul avansat pentru DirectX, folosirea fişierelor DLL originale, printarea documentelor şi altele. La adresa http://appdb.winehq.org poate fi consultată o bază de date cu aplicaţiile şi jocurile pentru Windows care pot sau nu să ruleze (şi în ce condiţii) pe Linux.

NAŞTEREA LINDOWS

Iniţiatorul acestui sistem de operare este Michael Robertson (văzut la vremea respectivă ca un nou Bill Gates), fondatorul şi fostul preşedinte al MP3.com, cel care a contribuit în mod hotărâtor la popularizarea formatului mp3. În septembrie 2001 acesta vinde MP3.com către Vivendi Universal şi înfiinţează compania Lindows cu sediul în San Diego, California. O lună mai târziu, în cadrul unei conferinţe de presă, face cunoscut scopul noului sistem, şi anume acela de a constitui o punte de legătură între Linux şi Windows, urmată la scurt timp de o versiune de test a sistemului de operare.

În acest moment intervin cei de la Microsoft, care intentează proces noii companii pentru folosirea cuvântului "lindows", pe motiv că se aseamănă prea mult cu "windows", care ar fi marcă înregistrată a gigantului din Redmond. În cele din urmă Microsoft a pierdut procesul, instanţa hotărând că un cuvânt generic ca "windows" (ferestre) nu poate fi proprietatea nimănui, chiar dacă, în sens secundar, o persoană care aude acest cuvânt face legătura cu sistemul de operare al Microsoft. Un ghid complet al acestui proces, cu toate luările de cuvânt ale reprezentanţilor celor două părţi şi încheierile de şedinţă ale instanţei, este publicat la adresa http://info.lindows.com/lindows.

În timp, Lindows a evoluat de la un simplu sistem care face legătura între Linux şi Windows la unul de sine stătător, cu propriile soluţii software.



DAR CU WINDOWS CUM RĂMÂNE?

Kernel-ul de Red Hat 8 a rezolvat problema rulării aplicaţiilor de Linux, dar ideea era să se realizeze un sistem hibrid care să ruleze atât aplicaţii de Linux, cât şi de Windows. În acest scop a fost concepută aplicaţia Wine care are la bază un proiect open-source. Wine este un emulator de Win32 cu ajutorul căruia pot fi rulate aplicaţii şi jocuri pentru Windows. Aspectul negativ îl reprezintă faptul că instalarea şi eventual compilarea acestuia în linie de comandă i-ar putea descuraja pe mulţi utilizatori de Windows.

MAI ESTE DE ACTUALITATE?

Rularea aplicaţiilor Windows cu ajutorul emulatorului Wine, combinată cu stabilitatea şi nivelul superior de securitate caracteristice sistemelor Unix, la care se adaugă interfaţa "prietenoasă", reprezintă principalul atu al Lindows. Faptul că blocarea unei aplicaţii în Windows putea duce foarte uşor la blocarea întregului sistem (şi la pierderea datelor) era, până nu demult, un lucru cunoscut de toţi utilizatorii de Windows, indiferent de nivelul lor de cunoştinţe. Odată cu lansarea lui Windows XP, Microsoft a adus un plus evident de stabilitate. Astfel, blocarea unui program nu mai duce automat şi la blocarea sistemului, ci doar la închiderea programului respectiv.

Acest aspect reduce considerabil probabilitatea tranziţiei utilizatorilor de Windows XP către Lindows. Este adevărat că sistemul Lindows are destui adepţi printre împătimiţii de Linux, dar asta nu-i afectează în nici un fel pe utilizatorii obişnuiţi de Windows, ba, chiar mai mult, reduce Lindows la o distribuţie de Linux.

Pe de altă parte, preţurile de achiziţie ale celor două sisteme de operare înclină balanţa în favoarea Lindows. Dacă Windows XP costă 200$ în varianta Home (respectiv 300$ varianta Pro), licenţă pentru un singur calculator, Lindows poate fi achiziţionat pentru numai aproximativ 50$, cu licenţă pentru un număr nelimitat de PC-uri.

Alegerea unuia sau altuia din cele două sisteme este, în ultimă instanţă, o decizie subiectivă, care se ia, pe lângă datele certe (preţ sau facilităţi), şi în funcţie de necesităţile şi preferinţele fiecăruia dintre noi.

Liviu Mihai



Contact	
Producător	Lindows
Web	www.lindows.com
Detalii	
Versiune	CD 4.5
Sistem	Pentium 800MHz, 128MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Comercial (59.95$)
Evaluare generală	
+ instalarea uşoară şi recunoaşterea componentelor hardware	
+ calităţile recunoscute sistemelor Unix	
+ preţ	
- dificultatea configurării aplicaţiei Wine	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

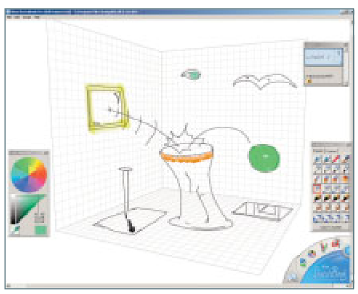
Alias Sketchbook Pro

O nouă alternativă pentru artiştii digitali



UNA DINTRE CELE MAI APRECIATE aplicaţii pentru Tablet PC şi câştigătoare a prestigiosului premiu Computer Graphics World Innovation Award în 2003, Alias Sketchbook Pro este o aplicaţie care merită toate laudele pentru modul în care a reuşit să emuleze sentimentul de a desena cu creionul pe hârtie.

Desigur, pentru a putea aprecia programul la adevărata lui valoare, aveţi nevoie de un Tablet PC sau de o tabletă grafică. Platformele pentru care a fost construit, de altfel. Asta nu înseamnă însă că nu îl puteţi folosi pe calculator, cu mouse-ul, în loc de stilus, şi, cu toate că sentimentul nu este acelaşi, veţi fi uimit de naturaleţea instrumentelor şi de modul în care puteţi schiţa mai bine decât aţi face-o în orice alt program, fie el Paint, Photoshop sau Painter. Interfaţa este extrem de simplă, dar intuitivă şi foarte flexibilă. În plus, look-ul mediului de lucru poate fi personalizat fie prin ascunderea sau deplasarea unor elemente, fie prin importarea unor imagini de fundal care pot fi folosite ca referinţă sau pot fi adnotate. Programul vine cu un modul pentru capturi de ecran care se instalează în taskbar şi aşteaptă să îl activaţi, apoi deschide captura de ecran în Sketchbook pentru a fi modificată.



Datorită modului în care a fost conceput, programul are şi unele limitări: de exemplu, nu puteţi introduce şi edita text. Dar de ce v-aţi plânge în condiţiile în care puteţi scrie perfect de mână cu un stilus sau chiar cu mouse-ul. Chiar dacă în complexitate nu se poate compara cu Photoshop, Sketchbook are suport pentru layere şi undo cât vă ţine memoria.

Limitările sale provin şi din faptul că el nu îşi propune să fie un program de design şi ilustraţie complet. După cum îi spune şi numele, Sketchbook este un program pentru schiţe, util artiştilor, designerilor de orice natură, chiar şi game designerilor, precum şi ilustratorilor. Dar doar pentru crearea de schiţe şi prototipuri, nu pentru proiecte de anvergură. Numărul de instrumente de desen este limitat, dar unele noi pot fi create cu uşurinţă prin modificarea celor implicite.

Şi, deşi la aproape 200$ nu este tocmai ieftin, este excelent pentru cei care au ca hobby desenul sau caricatura. Ca să nu mai vorbim că, dacă aveţi un Tablet PC, puteţi juca Spânzurătoarea prin intermediul său, fără nici o problemă.

Dacă lucraţi într-o echipă, le puteţi transmite colegilor schiţele pe e-mail direct din program, cât ai zice "attachment".

Sumarizând, Alias Sketchbook Pro este o alegere excelentă atât pentru începători, cât şi pentru profesionişti, fiind unul dintre cele mai intuitive programe din genul său.

Adrian Dorobăţ

Contact	
Producător	Alias Wavefront
Web	http://www.alias.com
Detalii	
Versiune	1.0.3
Sistem	800MHz, 128MB, video DX7, toate platformele Windows
Tip de licenţă	Trial/Comercial - 179$
Evaluare generală	
+ interfaţă excelentă	
+ instrumente grafice	
- are nevoie de tabletă grafică sau Tablet PC pentru a-şi arăta adevărata valoare	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ★	

No Boundaries Or Rules

O nouă paradigmă software

DACĂ REUŞIŢI SĂ ANALIZAŢI ATENT toate informaţiile entuziaste oferite de producători, veţi ajunge ca şi mine la concluzia că ceea ce NBOR îşi doreşte să fie este un program pentru realizarea de prezentări multimedia, în genul Microsoft PowerPoint, Illuminatus Opus sau Macromedia Director. Dar deosebirea principală faţă de toate aceste pachete software este că NBOR are o filozofie bazată pe câteva concepte cu totul originale.

În primul rând, nu există bare de opţiuni, ferestre şi butoane. Workflow-ul este orientat în jurul unui mediu de lucru intitulat Blackspace, care este chiar ce îi spune şi numele: un spaţiu negru. Aici puteţi începe să vă concepeţi proiectul, folosind o serie de instrumente universale. Pentru a putea elimina aproape toate elementele unei interfeţe obişnuite (meniul click dreapta rămâne, chiar dacă este personalizabil şi flexibil), producătorii au implementat în loc recunoaşterea elementelor grafice desenate de utilizator. Acestea sunt simultan corectate pentru a arăta bine şi în acelaşi timp sunt asimilate de Blackspace drept comenzi. NBOR poate recunoaşte săgeţi, pătrate, cercuri şi triunghiuri, fiecare dintre acestea fiind folosite ca operatori în realizarea proiectului. De exemplu, pentru a crea un slider este suficient să desenaţi o linie şi un semicerc pe ea. Pentru a crea un buton, desenaţi un pătrat şi scrieţi buton în el. Pentru interactivitate, NBOR dispune de Arrow Logic, un sistem care vă permite să descrieţi relaţiile din elemente prin săgeţi de diferite culori. Posibilităţile par nelimitate în teorie, dar cel puţin un lucru este clar şi în această fază beta a proiectului NBOR: producătorii nu îşi vor putea ţine promisiunea de a face programul atât de flexibil şi de multifuncţional încât să nu trebuiască să îl părăsiţi pentru a lucra în altele. Chiar dacă atunci când va fi lansat, la jumătatea lunii februarie, va avea chiar şi un editor de sunet integrat, NBOR nu are efectiv facilităţile grafice necesare pentru a crea o prezentare care să arate bine. Oricât de talentaţi aţi fi, prezentările tot vor arăta ca nişte proiecte ale unor copii de generală. Asta, dacă nu vă decideţi să creaţi grafica în alt program şi să o importaţi în NBOR.

Dar potenţialul dat de o interfaţă care poate recunoaşte intenţiile utilizatorului şi îl lasă să îşi dezlănţuie creativitatea este foarte



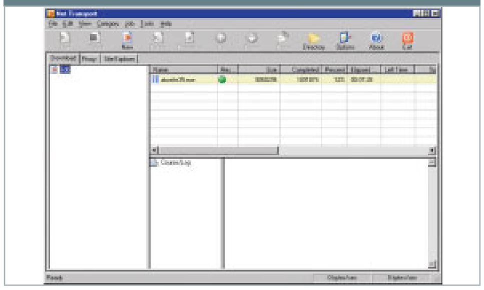
mare şi de aceea vă sugerez să urmăriţi NBOR în viitorul apropiat. Versiunea pentru marele public va fi lansată pe 14 februarie.

Adrian Dorobăţ

Contact	
Producător	NBOR Corp.
Web	http://www.nbor.com
Detalii	
Versiune	1.0
Sistem	500MHz, 128MB, video DX7, Windows XP
Tip de licenţă	Comercial
Evaluare generală	
+ libertate creativă	
+ interfaţă inovatoare	
- greu de spus dacă este performant sau nu în stadiul actual	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Download manager

Net Transport 1.71



Indiferent de viteza conexiunii, dar în special pentru cele lente, avem nevoie de un program care să ne ajute să descărcăm cât mai repede şi fără erori fişierele de care avem nevoie.

SIMPLITATE

Acest program se poate caracteriza foarte uşor printr-un singur cuvânt: simplitate. Toate facilităţile pe care le oferă, configurarea acestora şi interfaţa sunt caracterizate prin simplitatea şi uşurinţa cu care utilizatorii, indiferent de nivelul cunoştinţelor, ajung să-l utilizeze.

FUNCŢIONALITATE MEDIE

Controlul procesului de download este unul ridicat, utilizatorul având posibilitatea să stabilească parametrii cei mai importanţi de care depinde timpul în care se face download-ul. Programul este capabil să reia procesele întrerupte, dacă şi serverul respectiv suportă această funcţie. O funcţie interesantă este posibilitatea descărcării fişierelor multimedia bazate pe streaming prin intermediul protocolului RTSP (Real-Time Streaming Protocol).
Net Transport are implementată una dintre cele mai importante funcţii ale download managerelor moderne, şi anume segmentarea. Prin intermediul acesteia, fişierul descărcat este împărţit în mai multe segmente pentru a obţine un timp mai bun (bineînţeles, în limita lăţimii de bandă disponibile). Din păcate, versiunea gratuită a lui Net Transport lucrează doar cu maxim 10 segmente. La capitolul de integrare cu browserele web, Net Transport conlucrează excelent cu Internet Explorer, dar refuză cu încăpăţânare să preia link-urile din Opera, de exemplu, deşi pentru acesta au fost folosite plug-in-urile speciale de pe site-ul producătorului.

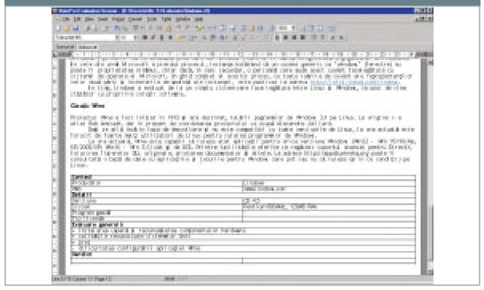
Contact	
Producător	Kevin Wang
Web	www.nettransport.com.cn
Detalii	
Versiune	1.71
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ uşurinţă în utilizare
+ gratuit
- număr mic de segmente
- integrarea defectuoasă cu unele browsere

Verdict
★ ★ ☆ ☆ ☆

Editor text

NotePro 3.0



Nu este un secret pentru nimeni faptul că editoarele de text din Windows sunt depăşite de mult. Din numeroasele alternative de pe piaţa software, doar unele merită luate în considerare. NotePro este unul dintre acestea.

ERGONOMIE RIDICATĂ

Programul dispune de o interfaţă îngrijită, cu aspect plăcut şi cu un grad mediu de configurare. Toate funcţiile sale pot fi accesate direct de pe toolbar. Utilizatorul poate intui încă de la primul contact cu programul care este funcţia atribuită unui anumit buton, datorită imaginilor sugestive ale acestora. Toolbar-urile pot fi aranjate şi modificate după bunul plac.

PESTE AŞTEPTĂRI

NotePro este mai mult decât un simplu editor de text. Funcţiile sale numeroase de formatare a textului îl situează undeva între un editor şi un procesor de text. Una dintre funcţiile care ne-au convins de acest aspect (poate cea mai importantă) este lucrul cu tabelele. Deşi nu dispune de aceleaşi posibilităţi de gestionare a tabelelor ca un procesor de text consacrat, NotePro poate adăuga, şterge, lipi sau despărţi coloanele ori rândurile unui tabel. În ceea ce priveşte formatarea textului, acesta poate fi modificat foarte uşor din modul litere mari în litere mici şi invers, pot fi configurate şi salvate stiluri, pot fi folosite linii numerotate şi se pot crea link-uri. O altă facilitate care îl recomandă ca un posibil înlocuitor al editoarelor de text din Windows este corectorul ortografic, care include un dicţionar (doar) pentru limba engleză. Documentele pot fi salvate (pe lângă clasicele txt, rtf, wri) în formatul doc versiunea 6.0 de Microsoft Word 95 şi în html. Pentru facilităţile pe care le oferă, NotePro consumă puţine resurse.

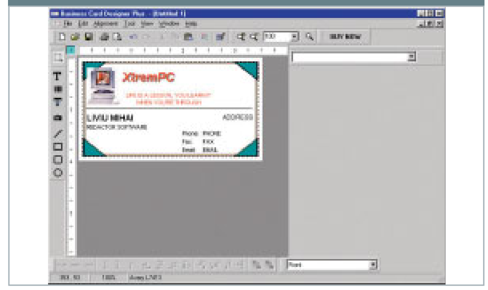
Contact	
Producător	Crystal Office Systems
Web	www.crystaloffice.com
Detalii	
Versiune	3.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (19$)

Evaluare generală
+ lucru cu tabele
+ multiple posibilităţi de formatare a textului
+ consum redus de resurse
+ vizualizare în vederea printării

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Authoring

Business Card Designer Plus 7.5



Cartea de vizită este un accesoriu din ce în ce mai necesar al vremurilor noastre. Oamenii împart cărţi de vizită în stânga şi în dreapta pentru stabilirea contactelor. Pentru crearea cărţilor de vizită poate fi folosit cu succes Business Card Designer Plus.

RAPID ŞI EFICIENT

Crearea cărţilor de vizită cu Business Card Designer Plus se face la fel de uşor ca editarea unui document într-un procesor de text. La acest aspect contribuie şi interfaţa intuitivă, alături de wizard-ul care face foarte uşoară folosirea sa. Programul include un număr însemnat de imagini şi template-uri care nu necesită decât introducerea datelor personale şi eventual printarea. Am găsit ca fiind deosebit de utilă baza de date în care se pot salva textele introduse pentru un număr nelimitat de persoane, în vederea refolosirii lor pe viitor.

FACILITĂŢI

Pot fi introduse elemente text, imagini, borduri, cercuri, linii şi chiar coduri de bare (a căror utilitate încă n-am descoperit-o). Textul poate fi orientat orizontal sau vertical şi poate fi rotit în orice unghi, poate lua forma unui arc de cerc şi îi pot fi aplicate efecte de umbră. Pentru editarea proprietăţilor se foloseşte un meniu comun, care se modifică în funcţie de elementul selectat. Aranjarea acestora se poate face şi cu mouse-ul sau prin intermediul săgeţilor, dar modul cel mai precis este introducerea distanţelor de la margini. Dimensiunile cărţilor de vizită pot fi uşor modificate sau salvate şi se pot aplica chiar ulterior editării elementelor. Salvarea se face atât în formatul propriu, cât şi ca imagine, în vederea trimiterii prin e-mail, eventual.

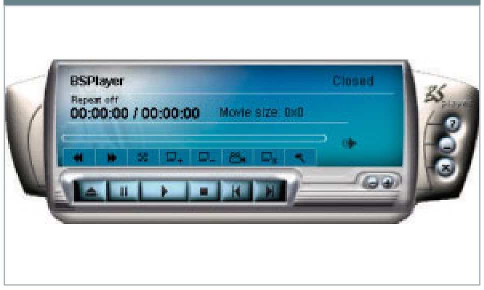
Contact	
Producător	CAM Development
Web	www.camdevelopment.com
Detalii	
Versiune	7.5
Sistem	Procesor 75MHz, 16MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (24.95$)

Evaluare generală
+ uşurinţă în utilizare
+ bază de date
+ salvarea în format grafic
+ template-uri

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Player multimedia

BSPlayer 1.0



Unul dintre cele mai populare playere multimedia, BSPlayer a ajuns de curând la versiunea 1.0. Pe lângă îmbunătățirile de rigoare, noua versiune aduce și un plus de stabilitate, care a lipsit versiunilor anterioare.

INTERFAȚĂ

Fereastra programului poate fi modificată prin intermediul skin-urilor, iar funcțiile principale se accesează ușor, chiar în timpul rulării, din meniul contextual, care poate fi apelat prin click dreapta.

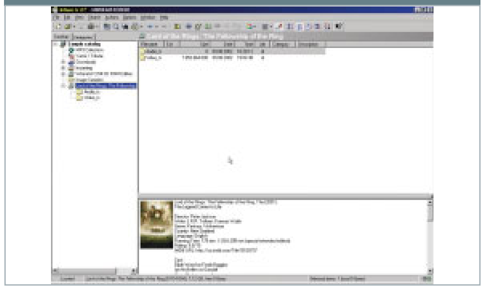
FUNCȚIONALITATE

Pe lângă majoritatea formatelor video, BSPlayer suportă și fișiere audio cum ar fi 3ivx, asf, wav, mp3, ogg, iar cu ajutorul lui DirectX 9 pot fi vizualizate chiar și cele mai uzuale formate de imagine: jpeg, gif, bmp. Acestea sunt tratate totuși ca simple funcții adiționale, BSPlayer rămânând la bază un player video, majoritatea facilităților sale fiind concentrate în acest sens. Managementul subtitrărilor este deosebit de bun, putând fi setate fonturile, culoarea textului și a fundalului, poziția etc. Programul va încărca automat subtitrarea dacă aceasta se găsește în același director cu filmul și are denumirea identică. Foarte utilă (și în același timp puțin cunoscută) este posibilitatea de corectare a timpilor de afișare a subtitrărilor (în cazul în care nu corespund dialogurilor) cu ajutorul combinațiilor de taste ctrl + săgeată stânga, respectiv ctrl + săgeată dreapta. O noutate controversată este modificarea automată a dimensiunii fonturilor în funcție de lungimea subtitrării, astfel încât aceasta să încapă pe ecran fără a se lungi pe mai multe rânduri.

Contact	
Producător	Webteh
Web	www.bsplayer.org
Detalii	
Versiune	1.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ funcționalitate ridicată	
+ consum redus de resurse	
+ gratuit	
- playlist superficial	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

File catalog

WhereIsIt? 3.55



În cazul în care colecția de CD-uri sau dischete (dacă mai este cazul) de care dispuneți a luat proporții, iar găsirea unui anumit fișier sau localizarea unui CD rătăcit a devenit aproape imposibilă, atunci e cazul să apelați la un program de catalogare și organizare a acestora. WhereIsIt? este unul dintre cele mai cunoscute programe pentru catalogarea mediilor de stocare.

INTERFAȚĂ

Programul dispune de o interfață simplă și intuitivă, gen Explorer, cu un grad ridicat de personalizare. Este inclus și un "language editor" cu ajutorul căruia pot fi traduse meniurile și dialogurile.

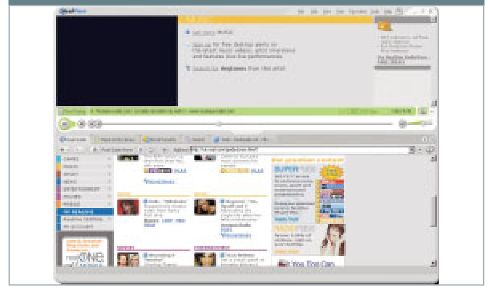
FACILITĂȚI

Pot fi catalogate orice fel de fișiere: colecții de CD-uri audio, mp3-uri, programe, documente, imagini etc. Este de menționat posibilitatea scanării în interiorul arhivelor, dar această operațiune poate fi de lungă durată în cazul CD-urilor sau dischetelor. Cu ajutorul plug-in-urilor pot fi importate automat descrierile fișierelor scanate. Spre exemplu, la scanarea fișierelor mp3 vor fi importate automat și tag-urile acestora (dacă sunt editate), iar în cazul filmelor poate fi importată o scurtă prezentare de pe site-ul www.imbd.com. Organizarea conținutului scanat este și ea foarte bună, putându-se crea grupuri, subgrupuri, categorii etc. Prin intermediul categoriilor se poate specifica și locația mediului respectiv. Foarte bine implementată este și funcția de generare a rapoartelor în format html, xml, rtf sau tabele Excel. Pentru acestea există modele predefinite, care pot fi configurate, editate și salvate. Pentru a nu se ajunge la dimensiuni exagerate, catalogul poate fi compresat.

Contact	
Producător	Robert Galle
Web	www.whereisit-soft.com
Detalii	
Versiune	3.55
Sistem	16MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.95$)
Evaluare generală	
+ managementul catalogurilor	
+ plug-in-uri	
+ modul de generare a rapoarte	
+ interfață simplă	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ★	

Player multimedia

RealPlayer 10 beta



De curând a fost lansată o versiune de test a lui RealPlayer 10, care încearcă, și în mare măsură reușește, să extindă utilizarea sa de la formatul propriu de fișiere accesate pe Internet cu ajutorul tehnologiei streaming la întregul conținut media digital.

INTERFAȚĂ

Cum era de așteptat, noua variantă dispune de o interfață schimbată, care face mai ușor accesul la muzica și filmele stocate pe harddisk sau accesate direct de pe Internet. Sunt prezente trei moduri de vizualizare: Normal, Toolbar (similar celui din Windows Media Player 9) și Theater.

FACILITĂȚI

Oferă suport pentru principalele formate media, incluzând formatul AAC, fiind recunoscute peste 50 de medii portabile, de la telefoane mobile la playere mp3. Cu ajutorul noului modul Music&My Library se face mai ușor organizarea conținutului digital, incluzând aici atât melodiile și videoclipurile stocate pe harddisk, cât și cele accesate pe Internet sau pe posturile de radio online. Noile facilități LivePause și PerfectPlay permit (cel puțin teoretic) oprirea sau derularea înainte și înapoi a conținutului media online, fără întreruperea rulării. Acest lucru depinde în mare măsură de calitatea conexiunii, programul oferind setări standard în funcție de viteza acesteia. În timpul testării noastre, oprirea temporară și repornirea videoclipurilor s-au efectuat într-adevăr fără întreruperi. Din păcate, nu se poate spune același lucru și despre derularea înainte sau înapoi, care a dus la scurte întreruperi. Deși este o versiune beta, nu a ridicat nici un fel de problemă de stabilitate, neblocându-se nici măcar o sigură dată în timpul testării.

Contact	
Producător	RealNetworks
Web	www.real.com
Detalii	
Versiune	10 beta
Sistem	Pentium II 350MHz, 64MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware/Shareware (29.99$)
Evaluare generală	
+ organizarea conținutului media digital	
+ numărul mare de medii portabile și formate suportate	
+ accesarea conținutului digital online prin Music Guide	
- rularea nesatisfăcătoare a fișierelor media online	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Browser web

Opera 7.23



Pentru a face o concurență reală browser-ului de la Microsoft, celelalte programe trebuie să aibă o serie de calități care să atragă atenția utilizatorilor. Opera este browser-ul cu cea mai accentuată ascensiune din ultimul timp.

VITEZĂ

Opera este un browser cu adevărat rapid, viteza fiind principalul său atu. Acest aspect este mai evident în cazul unei conexiuni lente și se concretizează în viteza de încărcare a paginilor, sensibil mai bună decât la celelalte browsere și, mai ales, prin timpii excelenți de încărcare a paginilor deja vizitate. De sporul de viteză conferit de Opera pot profita și norocoșii care dispun de o lățime considerabilă de bandă, deoarece în fereastra de configurare a rețelei se poate stabili numărul de conexiuni la un singur server (care poate ajunge și până la 128 de conexiuni).

FUNCȚIONALITATE RIDICATĂ

Opera impresionează prin facilitățile bine implementate, din care amintim eficientul pop-up stopper, clientul de e-mail M2, bara de căutare, managerul de download integrat. Deosebit de utilă se dovedește a fi funcția "mouse gesture", cu ajutorul căreia se pot efectua cele mai importante operații și la care cei obișnuiți cu ea nu vor mai putea renunța.

Contact

Producător	Opera Software
Web	www.opera.com

Detalii

Versiune	7.23
Sistem	Pentium, 16MB RAM - fără Java Pentium 166MHz, 32MB RAM - cu Java
Tip de licență	Adware

Evaluare generală

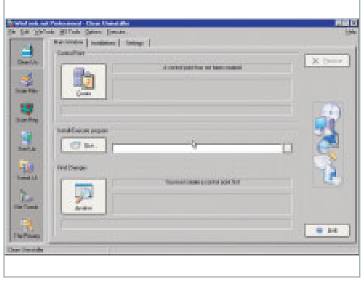
+ viteză
+ interfață
+ client de e-mail
- suport precar pentru JavaScript

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Utilitar sistem

WinTools.net Professional 3.6.1



Pentru prevenirea, repararea și creșterea vitezei de rulare sau a siguranței sistemului de operare, poate fi folosit cu succes utilitarul WinTools.net Professional.

FACILITĂȚI

Funcțiile programului sunt împărțite în șapte module care au același scop: întreținerea sistemului. Primul modul, Clean Un, se ocupă cu ștergerea urmelor lăsate de programele dezinstalate: intrări în regiștri, directoare sau fișiere. Acest lucru se realizează prin crearea unui punct de control înainte de instalarea unui program și analizarea tuturor modificărilor făcute după finalizarea procesului de instalare. Scan Files este responsabil cu eliberarea spațiului de pe harddisk prin detectarea și ștergerea fișierelor nefolositoare, cum ar fi cele temporare, diverse log-uri, cookie-uri sau fișiere cu dimensiunea 0. Pentru repararea sau eliminarea cheilor nefolositoare din regiștri poate fi folosit Scan Reg. Start Up este modulul prin intermediul căruia pot fi vizualizate și, eventual, dezactivate programele care pornesc odată cu sistemul de operare. Creșterea vitezei de rulare (a sistemului și a conexiunii la Internet) este obiectivul principal al lui Tweak UI și Net Tweak, care includ un număr mare de funcții utile pentru setarea sistemului.

Contact

Producător	WinTools Software
Web	www.wintools.net

Detalii

Versiune	3.6.1
Sistem	486, 16MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.95$)

Evaluare generală

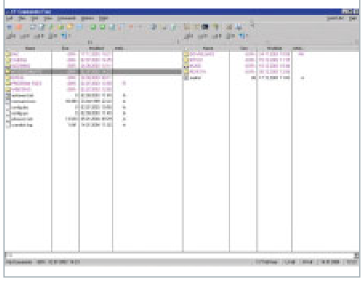
+ număr mare de facilități
+ setări de siguranță
+ ușurință în utilizare
- preț

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

File manager

EF Commander Free 3.80



Concepute în scopul înlocuirii Explorer-ului din Windows, managerele de fișiere înglobează un număr mare de facilități pentru gestionarea fișierelor, respectiv a directoarelor. Spre deosebire de acestea, caracteristicile de bază ale lui EF Commander sunt simplitatea și funcțiile sărăcăcioase de care dispune. Motivul pentru care acest program ar putea înlocui Windows Explorer este similitudinea cu bătrânul Norton Commander.

INTERFAȚĂ

Programul dispune de o interfață plăcută care facilitează accesul la funcțiile de bază, care pot fi accesate direct de pe toolbar. Tot pe toolbar pot fi amplasate butoane pentru lansarea celor mai folosite programe.

FUNCȚIONALITATE

EF Commander oferă funcții minimale pentru realizarea principalelor operațiuni asupra fișierelor și directoarelor: copiere, ștergere, mutare, vizualizare, editare, redenumire. Pentru căutarea anumitor fișiere se poate opta fie pentru funcția de căutare implicită din Windows, fie pentru cea integrată în program. Îi lipsesc funcții importante, cum ar fi un viewer intern, posibilități de arhivare/dezarhivare, redenumirea mai multor fișiere simultan sau folosirea plug-in-urilor.

Contact

Producător	Emil Fickel
Web	www.efsoftware.com

Detalii

Versiune	3.80
Sistem	Windows 98/Me/NT/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

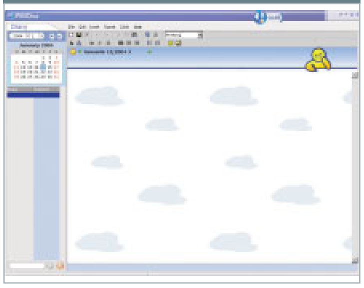
+ interfață simplă
+ acces ușor la funcții
+ gratuit
- facilități puține

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Personal Information Manager

PIMOne 1.1



PIM-urile (Personal Information Managers) sunt alternativele electronice la clasicele agende. Din această categorie face parte și PIMOne, un program nou care promite.

INTERFAȚA

Un rol important în utilizarea acestor programe îl are interfața. În cazul lui PIMOne aceasta este cât se poate de comprehensibilă, permițând introducerea datelor fără dificultate.

FACILITĂȚI

Programul este împărțit în mai multe module. Modulul Contact este cel care facilitează introducerea și editarea datelor de contact, fiind posibilă organizarea lor pe categorii. Pot fi importate intrările din agenda din Windows. Din păcate, contactarea unei persoane înregistrate în agendă (fie prin e-mail, fie prin telefon) nu poate fi făcută direct din program, facilitățile acestuia limitându-se la a stoca datele respective. Plan este modulul în care pot fi notate evenimentele importante (aniversări, întâlniri etc). Spre deosebire de celelalte programe de același gen (în care evenimentele introduse pot fi vizualizate în mai multe feluri: zilnic, săptămânal, lunar sau chiar anual), PIMOne oferă un singur mod de vizualizare, cel lunar. În Diary pot fi introduse însemnări personale, iar în Notes, după cum îi spune și numele, se pot crea scurte notițe.

Contact

Producător	PIMOne Computing
Web	www.pimone.com

Detalii

Versiune	1.1
Sistem	Pentium 100MHz, 16MB RAM
Tip de licență	Shareware (24.95$ Standard; 37.95$ Gold)

Evaluare generală

+ interfață comprehensivă
+ accesarea simplă a ferestrelor de introducere a datelor
- nu pot fi create legături

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

Ana Maria Oana
anaoana2001@yahoo.com

"Vă mulţumesc că mi-aţi publicat, pe parcursul anului, câteva lucrări care au fost apreciate de către dumneavoastră şi sper că şi de către cititori. V-am ataşat în acest e-mail ultimele mele lucrări, care sunt o serie de trei concepte diferite ce înconjoară existenţa omenirii, dar care au la bază aceeaşi stare de reverie, de melancolie. Tehnic vorbind, am abordat din nou stilul îmbinării de imagini pentru a-mi cunoaşte limitele superioare."







Radu Angelescu
construct@email.as.ro

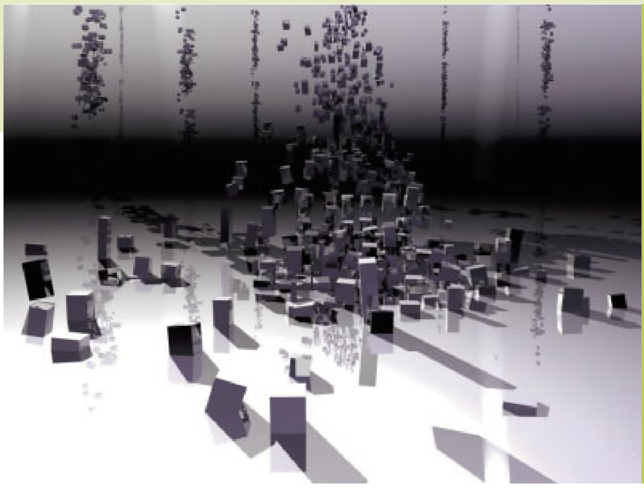
Intenţia este bună, şi imaginea este mai completă decât multe altele pe care le primim de la începători. Problema este că trebuia să insişti mai mult pe jocul de lumini şi umbre, să asortezi coloristic texturile, încât rezultatul să nu fie aşa strident ca în momentul de faţă şi, în general, să te ocupi mai mult de finisarea scenei. Mai încearcă.

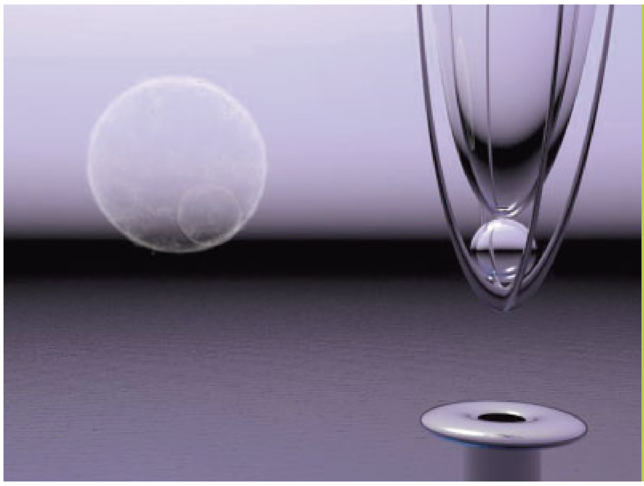


Alex Balogh
alexbalogh84@yahoo.com

Imaginile nu impresionează prin abilităţile tehnice, ci prin înclinaţia artistică a cititorului nostru Alex. Imaginile sunt realizate în Bryce 5 şi au fiecare graţie şi sunt mai mult decât o simplă copie a ceva existent în natură. Esenţa lor este abstractă, dar fiecare transmite un sentiment, care poate coincide sau nu cu ce a vrut artistul să comunice. Dar cel puţin ele "vorbesc", ceea ce este mai mult decât se poate spune despre alte imagini impresionante din punct de vedere tehnic pe care le primim.











Andrei Brovcenco
pitrovici@yandex.ru

Am selecţionat această imagine din grupul pe care ni l-ai trimis pentru că are cel mai mare potenţial. Dacă ai fi folosit un material care să simuleze mai bine cromul în locul celui mult prea reflexiv din imagine şi o soluţie de iluminare globală, creaţia ta ar fi arătat mult mai bine şi ar fi fost mai apreciată. Sfatul este valabil şi pentru celelalte imagini pe care ni le-ai trimis, dar care sunt mult sub standardul nostru de calitate.

ILUZIILE DE ALTADATA

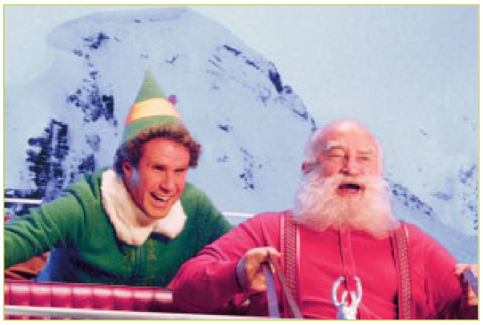
Efectele speciale din "Elf", un film cu, dar nu şi despre, Moş Crăciun





NU ŞTIU DACĂ AŢI OBSERVAT, DAR DIN MOTIVE cel puţin bizare, distribuitorii români au ezitat să aducă filme "de Crăciun" la sfârşitul anului trecut. Tocmai când anul acesta chiar eram într-o dispoziţie sentimentală şi aş fi vrut să văd un film cu Moş Crăciun. Aş fi putut totuşi să mă împac cu faptul că în eterna şi fascinanta Românie nu se serbează Crăciunul la cinematograf dacă printr-o turnură de evenimente mai mult decât paradoxală, factorii de decizie nu ar fi hotărât ca premiera filmului "Elf" să aibă loc nici mai devreme, nici mai târziu decât pe 5 martie anul acesta.

E adevărat că este vorba de un om care este crescut de elfii lui Moş Crăciun la Polul Nord, ca şi cum personajul interpretat de comicul Will Ferrell ar fi fost unul de-al lor. Şi povestea cu elfii este mai americănească prin natura ei, la fel ca şi Rudolf cel cu nasul roşu. Dar, oricât de dispus aş fi către compromisuri, nu mă pot convinge să văd o poveste hibernală cu regăsiri emoţionante de sărbători la trei luni după Crăciun. Chiar nu pot. Aşa că am văzut-o înainte, fără să mă mai duc la cinematograf. Astfel încât să vă pot povesti cum stă cu efectele speciale. Will Ferrell joacă rolul unui om pe nume Buddy, crescut de elfi la Polul Nord. Dacă la vârsta copilăriei diferenţele de dimensiuni nu erau vizibile, când Buddy devine adult înălţimea sa începe să pună probleme elfilor, oricât de înţelegători şi prietenoşi ar fi ei. Astfel că el este trimis de Moş Crăciun să îşi găsească rostul în lumea largă, naivitatea lui dând naştere la o mulţime de încurcături amuzante. Cam la fel cum se întâmpla în altă comedie renumită, pe nume "Big", cu pe atunci necunoscutul Tom Hanks.



Pentru Elf supervizor al efectelor speciale a fost Joe Bauer, care poate vă este cunoscut prin intermediul muncii similare pe care a depus-o pentru Final Destination 2. Elf era în mod evident un proiect diferit, în primul rând pentru că implica mai puţine efecte speciale, dar şi pentru că abordarea trebuia să fie diferită, fiind în principal o comedie, nu un film horror cu tente SF. Dorinţa producătorilor era ca filmul să dea sentimentul de nostalgie, toate efectele speciale trebuind să pară făcute "ca altădată".

Astfel, la începutul filmului veţi putea urmări o animaţie stop-motion creată în sistemul Rankin-Bass, care are doar 12 frame-uri de animaţie pe secundă, în loc de 24. Pentru fiecare schimbare de poziţie a miniaturilor (vezi glosarul alăturat, pentru o explicaţie a animaţiei stop-motion) se capturează două cadre, în loc de unul singur. Rezultatul este mai sacadat şi mai puţin fluid, dar se potriveşte cu acea nostalgie pe care doreau să o exprime producătorii. Echipa de efecte speciale a mers atât de departe cu efectele de epocă, încât în loc să creeze o carte imensă pe calculator, ei au reconstruit-o în realitate şi au animat-o prin metoda stop-motion, folosind monofilamente pentru a o ţine suspendată pentru a mişca paginile. Cartea avea o grosime de peste 60 de centimetri şi cântărea 30 de kilograme.

Într-o altă scenă, Buddy merge alături de Leon The Snowman, unul din personajele din film, şi discută cu el. Leon nu este creat pe calculator, ci este o machetă, şi partea cea mai dificilă a fost transpunerea vorbirii. Macheta avea o gaură în loc de gură şi avea aproximativ 20 de guri în diverse poziţii, care erau plasate în diferite cadre calculate după un story board. Calculatorul a intervenit pentru a adăuga urme în zapadă în spatele lui Leon prin procedura de displacement, pentru a crea fulgi de zăpadă în aer şi pentru a combina secvenţele filmate separat.

Iniţial, rolul lui Leon a fost jucat de un actor îmbrăcat cu un costum cu markere, pentru a-l ajuta pe Will Farrell să relaţioneze cu personajul virtual şi pentru a putea sincroniza cele două





filmări încât să pară una singură.

Calculatorul a mai jucat un rol important în creaţia unei bătăi cu zăpadă. Din cauza numărului mare de persoane implicate şi problemelor care ţineau de acurateţea ţintirii cu bulgări, s-a decis ca doar aruncarea să fie filmată live-action, bulgării în aer şi momentele în care se spărgeau lovind pe cineva să fie adăugate pe calculator. Precizia cu care Will Ferrell îl loveşte pe un puşti la mare distanţă este, fireşte, artificială.

Pădurea de acadele pe care o puteţi vedea în film s-a dorit la început a fi o pictură pe sticlă (glass matte) în trei straturi, dar nu a ieşit cum trebuie, astfel că s-a apelat la un artist de la Matrix, care le-a făcut un tablou, pe care l-au scanat în Photoshop, i-au curăţat micile defecte şi l-au predat mai departe unei companii numite Amalgamated Pixel, care s-a ocupat cu redimensionarea lui până la o suprafaţă de 2000x2000 de pixeli şi o rezoluţie de 1200dpi, astfel încât să poată fi folosit pentru compositing în film fără să arate dezastruos.

La finalul filmului există o secvenţă de urmărire cu sănii zburătoare creată în întregime pe calculator. Şase companii de efecte speciale au lucrat trei luni la această secvenţă de două minute: Pixel Liberation Front a creat o previzualizare a animaţiei, Rhythm&Hues a creat o sanie şi un grup de reni cu un fotorealism greu de pus la îndoială, Fuzzy Logic a înlăturat firele care îi susţineau pe actori la filmare, Blackpool Studios a creat fundaluri pictate cu magazinul prin faţa căruia trebuia să zboare una dintre sănii, Gentle Giant i-a scanat pe actori, iar Digital Dimension a adăugat decoraţiuni de Crăciun peste tot unde era nevoie şi a combinat secvenţele.

Adrian Dorobăţ

Lumea efectelor speciale

Un scurt glosar de termeni

CA ORICE INDUSTRIE, ŞI INDUSTRIA EFECTELOR are jargonul ei, folosit intens de cei iniţiaţi şi care poate părea ca o limbă străină nou-veniţilor. În cele ce urmează vom încerca să lămurim unii dintre cei mai folosiţi termeni, astfel ca pe viitor această rubrică să vă fie ceva mai clară.

Animatronics: păpuşi care reprezintă oameni, animale sau alte creaturi, controlate de un operator manual, prin intermediul unei telecomenzi radio sau prin intermediul calculatorului. Au fost înlocuite de-a lungul timpului cu personaje create în întregime pe calculator.

Animaţie stop-motion: o tehnică prin care o miniatură este mişcată incremental printr-o gamă de mişcări, fiecare schimbare fiind imortalizată pe un cadru de film. Când secvenţa este rulată la viteza convenţională de 24 de cadre pe secundă se creează impresia că miniatura se mişcă. Tehnica este folosită destul de des şi în zilele noastre, de exemplu în filmele "Chicken Run" şi "Wallace&Grommit", videoclipul Panseluţa de la Grupul Sanitar etc.

CGI (computer generate imagery): imagini create prin intermediul unui computer. Mai sunt întâlnite şi sub numele prescurtat de CG (computer graphics). Adesea, acest termen este folosit pentru a descrie animaţia digitală realizată pe calculator.

Compositing (combinare): combinarea a două sau mai multe imagini individuale într-un singur cadru de film prin mijloace fotografice sau digitale. La începuturile cinematografiei combinarea se făcea prin metode primitive: o parte din scenă era mascată cu un panou negru, se filma secvenţa ca atare, apoi filmul era derulat înapoi, panoul era înlăturat şi scena se filma din nou pentru a expune şi partea anterior mascată. În secolul 21, combinarea se face aproape exclusiv pe calculator, rola de film fiind scanată direct în calculator, în caz că filmarea nu este digitală de la bun început, iar imaginile sunt combinate digital într-un program gen Shake, Combustion etc. şi transformate într-un singur cadru care apoi este transpus înapoi pe film, dacă asta se doreşte.

Digitizare: folosind scanere laser 3d care se rotesc în jurul unui model, specialiştii în efecte speciale pot captura informaţia topografică a unei sculpturi sau a unui actor, acesta ajungând în calculator sub forma unei suprafeţe 3D care poate fi modificată şi animată.

Efecte mecanice (mai sunt numite efecte practice sau fizice): efecte create pe loc în faţa camerei, care adeseori nu mai au nevoie de manipulare fotografică: ele includ efecte pirotehnice, animatronics, efecte de machiaj, zbor susţinut de fire etc.

Efecte pirotehnice: utilizarea controlată a unor materiale incendiare pentru a crea explozii, foc şi fum. Tind să fie înlocuite de CGI, dar focul creat pe calculator nu este încă suficient de realist. Adesea, ele sunt doar "înfrumuseţate" virtual după ce sunt create prin mijloace obişnuite.

Element: o imagine sau un cadru care va fi combinată cu alte imagini sau cadre pentru a crea o întreagă secvenţă de efecte speciale

Expunere multiplă: fotografierea a două imagini în acelaşi cadru de film.

Filmare cu ecran albastru (sau ecran verde): o tehnică de filmare a unui personaj în faţa unui panou albastru sau verde, care apoi este eliminat din film prin procedee optice (metodă deja depăşită) sau digitale, dând posibilitatea ca personajul să fie izolat şi să fie combinat cu un alt element. Adesea, personajele sunt filmate în faţa unui ecran albastru pentru ca apoi să fie plasate într-o scenă diferită sau într-un decor miniatural.

Gag: rămas din preistoria cinematografiei, acest termen denumeşte un efect special. Mai este întâlnit şi sub numele de trick (truc).

Glass shot: un decor pictat pe sticlă şi poziţionat în faţa camerei, apoi filmat în aşa fel încât să pară că face parte din scenă. Efect folosit tot mai rar, pentru că a fost înlocuit cu compositing-ul digital.

Matte painting: termenul de matte este asimilat cu "mască". Pictarea de măşti se făcea pentru a crea fundaluri foarte detaliate care apoi să fie combinate cu acţiunea din prim-plan sau cu miniaturi. Iniţial erau pictate pe sticlă, dar mai nou artiştii preferă să le creeze pe calculator. Măşti pictate au fost folosite în Matrix, pentru scena în care Morpheus îi ilustrează lui Neo cum arată lumea reală. Ele au mai fost folosite extensiv şi în trilogia Lord of the Rings. În ambele cazuri, ele au fost pictate manual, cu pensula pe şevalet şi apoi scanate în calculator.

Morphing: transformarea animată a unei imagini în alta prin deformarea graduală a primei imagini astfel ca anumite puncte-cheie din aceasta să ajungă în poziţii corespunzătoare cu punctele-cheie din imaginea-ţintă.

Motion capture: o modalitate de a anima realist un personaj digital. Un actor face mişcările pe care se presupune să le facă personajul animat. El este de obicei îmbrăcat într-un costum special, dotat cu markere albe. Caracteristicile mişcărilor sale, cum ar fi ritmul şi lungimea paşilor, sunt captate de camere prin intermediul unui software special. Fişierele de motion capture sunt folosite apoi pentru a anima personajul digital pe care actorul îl reprezintă. Gollum, din Lord of the Rings, a fost animat prin această modalitate.

Motion-control camera: o cameră controlată de un computer, care poate fi programată să reproducă perfect aceeaşi mişcare de oricâte ori este nevoie. Cu ajutorul unei astfel de camere, mai multe elemente pot fi filmate în acelaşi fel, permiţând imaginilor să fie aliniate pentru combinare.

Rear projection: o secvenţă de fundal filmată anterior este proiectată pe un ecran în spatele actorilor într-un studio pentru a crea iluzia că ei se află în locaţia reprezentată de fundal. Se foloseşte din ce în ce mai rar.

Renderfarm: randarea este procesul de "pictare" pe un ecran a unei scene în funcţie de modelele geometrice, texturile şi iluminarea create de utilizator. Acest proces este foarte complex şi depinde foarte mult de performanţa computerului pe care este rulată randarea. Timpii de randare pentru un singur cadru de film pot varia între minute, ore şi chiar zile întregi. O fermă de randare este un ansamblu de computere care lucrează la acelaşi proiect, randând cadre diferite ale aceleiaşi secvenţe sau părţi diferite ale aceluiaşi cadru. Fermele de randare pot fi închiriate pentru anumite proiecte şi folosesc sisteme obişnuite de animaţie ca 3d studio max.

Rotoscoping: combinarea a două imagini este destul de simplă dacă obiectele din ele rămân la aceeaşi distanţă unele de altele şi de privitor. Dar dacă distanţele respective se schimbă şi, de exemplu, unul dintre personaje vine către privitor în timp ce mulţimea din fundal se împrăştie, imaginile trebuie combinate prin procesul de rotoscopie pentru a menţine o perspectivă constantă şi pentru a da iluzia că acţiunea din imaginile combinate se petrece într-un spaţiu 3D, cu personajul principal în mijlocul mulţimii.

Secvenţă de substituţie: un efect special în care camera este oprită, actorii "îngheaţă" pe poziţie şi un obiect sau un actor este schimbat cu un altul.

Sync, synching: procesul de sincronizare a două elemente astfel încât să pară că se mişcă la fel, relativ, una la alta.

Wire-removal: procesul prin care sunt eliminate digital sau fotografic firele sau cadrele care susţin un obiect astfel ca acesta să apară că pluteşte sau zboară.



Adrian Dorobăţ

Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

AUDIO

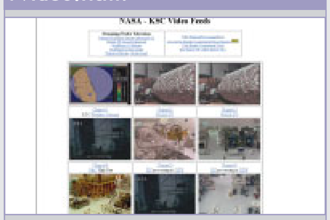
http://www.classical.net



Pentru iubitorii de muzică clasică, acest site este o adevărată mină de aur, conținând o enormă bază de date despre tot ceea ce reprezintă acest gen de muzică, de la date biografice și repertoriul marilor compozitori, la articole și prezentări ale operelor (peste 2800) până la link-uri către site-uri de unde pot fi cumpărate albumele preferate însoțite de recomandări. Sunt descrise cele mai importante trăsături ale perioadelor muzicale și modul în care acestea au evoluat de-a lungul timpului.

VIDEO

http://science.ksc.nasa.gov/shuttle/countdown/video/video.html



Agenția spațială NASA deține un post de televiziune propriu, care poate fi urmărit și pe Internet cu RealPlayer. Postul emite în direct de la centrul spațial Kennedy și difuzează emisiuni documentare despre acțiunile întreprinse de NASA, descoperirile recente și posibilele aplicații ale acestora. În plus, sunt transmise, tot în direct, principalele evenimente ale agenției, iar pentru cei care nu dispun de o conexiune rapidă, sunt afișate imagini în timp real ale emisiunilor în curs, modificate la intervale scurte de timp.

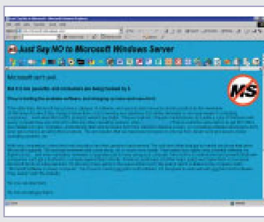
Știri



http://www.worldnews.com

WorldNews Network este unul dintre cele mai bune și mai complete site-uri de știri, acestea fiind publicate pe site la scurt timp după apariție. Știrile sunt împărțite pe categorii, în funcție de domeniu sau de zona geografică. Pentru România există o secțiune cu știri culese din presa locală. Un lucru poate obișnuit pentru ultima perioadă este faptul că prima pagină este acaparată în proporție covârșitoare de știrile despre război sau despre lumea arabă.

Software



http://microsoft.toddverbeek.com

Programele pe care le utilizăm pe calculatorul nostru sunt expresia propriei noastre voințe. Acest site intitulat "Just Say No To Microsoft" ne prezintă alternative (multe dintre ele gratuite sau open source) la sistemul de operare, pachetul office și celelalte programe care poartă semnătura Microsoft. Autorii justifică crearea site-ului prin afirmația conform căreia "Microsoft nu este rău...", dar "consumatorii au de suferit" în primul rând "din punct de vedere financiar". Și cine-i poate contrazice?

Hardware



http://www.hardwarecentral.com

Vizitând periodic acest site, veți fi la curent cu cele mai noi componente hardware de pe piață și cu evoluția prețurilor din acest domeniu. Componentele sunt prezentate pe larg atât ca specificații oficiale ale producătorilor cât și din punctul de vedere al utilizatorilor care le-au folosit și își exprimă propria părere pe forum. Sunt publicate articole cu reprezentanții marilor companii producătoare de componente, sisteme sau monitoare.

Internet



http://searchenginewatch.com

Acest site este o importantă resursă de informații pentru ceea ce înseamnă motor de căutare în general și importanța acestuia în web-ul modern. Sunt prezente ultimele știri, cele mai noi facilități oferite de motoarele de căutare, descrierea modului de funcționare a acestora, sfaturi pentru rafinarea căutării în vederea găsirii rapide a informațiilor căutate. Dacă aveți un site care vreți să fie listat de un motor de căutare pentru a crește numărul vizitatorilor veți găsi deosebit de utile informațiile de pe acest site.

Jocuri



http://www.gamespy.com

GameSpy este un site pe gustul împătimiților de jocuri, indiferent de vârstă. Conține articole despre cele mai noi jocuri împreună cu cerințele de sistem și datele de apariție ale celor ce urmează să fie lansate. Deși cele mai numeroase jocuri prezentate pe site sunt cele de PC, nu au fost uitate nici celelalte platforme: PS2, XBOX sau N-GAGE. Dacă nu reușiți să treceți de un anumit nivel, sau vreți ca personajul vostru să fie cel mai tare din parcare, atunci poate ar trebui să accesați secțiunea de cheat-uri.

Inițiativa lunii

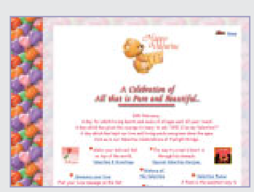
http://www.fotomagazin.ro



"Unul dintre criteriile majore ale artei este unicitatea, iar fotografiile reușite sunt unice și spun mai mult decât 1000 de cuvinte". Despre fotografie în general este vorba și pe acest site, unde veți găsi resurse importante pentru a învăța sau a vă perfecționa în arta fotografierii, indiferent dacă este digitală sau clasică. Dacă ați ales fotografierea digitală, iar fotografiile făcute nu au ieșit cum sperați, puteți învăța aici câteva tehnici de eliminare a defectelor cu ajutorul programului Photoshop.

Navigare la întâmplare

http://www.twilightbridge.com/hobbies/festivals/valentine/index.htm



Deși este o sărbătoare "importată" din Stale Unite, Ziua îndrăgostiților începe să prindă din ce în ce mai mult și la români. Pe acest site veți putea citi legenda care stă la baza acestei zile, alături de modul de sărbătorire în diverse țări ale lumii, o mulțime de felicitări virtuale adecvate ocaziei, poezii, glume și bancuri pe seama îndrăgostiților și multe altele. Cei singuri își pot chiar găsi perechea online prin intermediul acestui site.



WWW.XTREMPC.RO
FII CONECTAT
FII INFORMAT
-HARDWARE
-JOCURI
-DOWNLOAD
-FORUM
SITE-UL XtremPC

Nokia N-Gage

Între telefon mobil şi consolă de jocuri



N-GAGE A MARCAT ÎNCEPUTUL UNEI noi strategii pentru Nokia, fiind primul terminal mobil dedicat jocurilor. Acest hibrid multifuncţional a prins în cele din urmă la public, în ciuda unui start nu tocmai încurajator.

Lansarea la scurt timp a unor terminale ca Nokia 7700 sau Nokia 6600 ar putea sugera că N-Gage a fost un experiment, Nokia îmbunătăţindu-şi apoi oferta pe baza reacţiilor publicului. Desigur, aceasta este doar o presupunere, cele două modele pomenite mai sus ţintind mai multe tipuri de public în afara pasionaţilor de jocuri. Dar nu se poate spune că N-Gage, ca proiect, nu ar fi putut fi mult mai atractiv încă de la lansare.

Să luăm de exemplu ecranul care are aceleaşi dimensiuni cu cel de la Nokia 3650: 176x208 pixeli, dar doar 4096 de culori. 6600, 3660 şi 7700 au ecran cu 65.000 de culori. Jocurile sunt aplicaţiile care pun cel mai mult în valoare coloristica unui telefon, şi ar fi fost de preferat ca un terminal dedicat jocurilor să aibă mai multe culori.

Pe de altă parte, un număr mai mare de culori ar fi redus durata de viaţă a bateriei, care în cazul N-Gage este mult mai mică decât în cazul altor terminale. Din fericire se încarcă repede. Aşteptaţi-vă, în medie, la cam trei ore de joacă intensă non stop. Degetele vă vor înţepeni inevitabil dacă jucaţi trei ore, cu toate că, trebuie să recunoaştem, N-Gage are un design ergonomic şi un pad direcţional uşor de folosit. Tastele pentru acţiuni au un design special, sunt mai bombate decât celelalte şi se apasă mai uşor. Folosirea lor frenetică pe perioade îndelungate nu a părut să le reducă din funcţionalitate.



Dimensiunile sunt normale pentru o consolă portabilă (gândiţi-vă la Gameboy Advance), dar sunt mult prea mari pentru un telefon mobil într-o eră a miniaturizării. Efectuarea unei convorbiri fără headset este stângace, are darul de a-l face pe vorbitor ţinta ironiilor celor din jur şi, în plus, este aproape imposibil ca interlocutorii să se înţeleagă dacă este mult zgomot în jur.

Dacă se foloseşte un headset, situaţia se schimbă radical. Telefonul stă binemersi în buzunarul de la haină, nefiind chiar atât de greu şi voluminos încât să creeze probleme, iar interlocutorii se pot înţelege perfect, chiar şi în condiţii de zgomot intens. În ambele cazuri însă, soneria telefonului este suficient de puternică pentru a fi auzită chiar şi de către cei mai surzi dintre voi şi va atrage cu atât mai mult atenţia celorlalţi pasageri din troleu (de exemplu) dacă veţi folosi drept ton de apel un mp3 cu Paraziţii.

Funcţia care îi este cea mai favorabilă lui N-Gage este cea de mp3/radio portabil. Calitatea recepţiei radio este excelentă, ca şi redarea mp3-urilor. Singura problemă este că trebuie să achiziţionaţi un card de memorie de dimensiuni cât mai mari (64MB minim), pentru a avea spaţiu pentru toate melodiile favorite, la o calitate cât mai bună. Inexplicabil, deşi jocurile pornesc şi se aud excelent chiar şi fără headset, difuzorul încorporat fiind foarte puternic, funcţiile de radio şi mp3 necesită prezenţa headset-ului pentru a se iniţializa. După iniţializare, headset-ul poate fi scos, pentru ca şi prietenii să se poată bucura de plăcerile muzicii, dar nu puteţi porni fără el.

În modul mp3/radio, bateria vă va ţine ceva mai mult decât în cazul jocurilor, durând cinci-şase ore. Oricum, dacă nu stă degeaba (şi atunci de ce l-aţi mai luat?!), N-Gage trebuie încărcat cel puţin o dată pe zi, spre deosebire de o dată pe săptămână, în cazul telefonului meu obişnuit.

Numărul mic al jocurilor existente pentru platforma N-Gage m-a îmboldit să descopăr utilităţi alternative: de exemplu, terminalul se pretează destul de bine la citirea de cărţi în format electronic. Am putut urmări foarte bine cu Real Player-ul încorporat un episod din Friends şi mai multe filmuleţe amuzante pe care le-am transformat în fişiere .rm cu Helix Producer. Apoi, explorarea mecanismelor interne ale sistemului de operare SymbianOS poate fi o aventură antrenantă pentru cei pasionaţi de astfel de detalii.

Una dintre problemele pe care sunt şanse să le întâlniţi pe această cale este eroarea "General: System Error". Aceasta poate apărea brusc şi împiedică accesul la orice funcţie mai avansată decât cea de telefon banal. Cauzele pot fi mai multe, dar în general nu telefonul, ci utilizatorul este de vină. Folosirea repetată a transferului direct de fişiere de pe calculator pe cardul de memorie prin intermediul cablului USB, precum şi instalarea şi dezinstalarea unei duzini de aplicaţii într-un timp foarte scurt pot duce la "coruperea" memory card-ului. Această problemă este doar aparent serioasă şi nu este obligatoriu să apelaţi la un service autorizat Nokia pentru a o remedia. Situaţia poate fi rezolvată pe două căi: fie scoateţi memory card-ul şi îl formataţi cu ajutorul unui memory card reader (care este scump şi nu foarte disponibil), fie închideţi consola, o reporniţi şi o iniţializaţi în Safe Mode, ţinând apăsată tasta copy/paste (cea cu simbolul creion) pe parcursul procesului de boot. Apoi modificaţi manual fişierele din C:\System pentru a rezolva problema. Desigur, există posibilitatea ca aceste procedee să constituie motive pentru invalidarea garanţiei, astfel că, dacă nu vă pricepeţi, este mai bine să lăsaţi reparaţiile în seama experţilor.

Scoaterea şi reintroducerea unui memory card, fie unul cu un joc, fie unul cu melodii sau filme, sunt anevoioase. Trebuie să deschideţi unitatea, să scoateţi bateria şi abia apoi să scoateţi sau să introduceţi memory card-ul. Nokia a declarat că această abordare a fost aleasă din motive de securitate şi pentru ca memory card-ul să nu fie afectat atunci când N-Gage-ul saltă printr-un rucsac de umăr sau printr-un buzunar.

Sincronizarea N-Gage-ului cu PC-ul nu este tocmai simplă. Pachetul software de conectivitate de la Nokia are unele probleme cu Windows XP-ul, N-Gage-ul nefiind detectat. Dacă este conectat prin cablu USB, îl puteţi vedea totuşi ca removable disk şi puteţi copia fişiere direct pe memory card, pe care să le mutaţi apoi cu un file manager pentru SymbianOS.

Prin Bluetooth, sincronizarea funcţionează fără probleme, dar un adaptor bluetooth pentru PC costă destul de mult încât această alternativă să nu fie tocmai viabilă.

Concluzia: Nokia a încercat să adune cât mai multe funcţii atractive într-un singur dispozitiv, dar acest lucru a intrat în conflict cu raţiunile de preţ şi limitările de design, rezultatul fiind un compromis interesant, care nu excelează însă în nici un domeniu.

Adrian Dorobăţ

Contact	
Producător	Nokia
Web	http://www.n-gage.com
Detalii tehnice	
Dimensiuni	134mmx70mmx20mm
Greutate	137g
Dimensiuni ecran	176x208 pixeli
Număr de culori	4096
Baterie	850mAh
Funcţii	Telefon, radio, mp3 player, organizer
Conectivitate	GPRS class 6, Bluetooth
Verdict	★ ★ ★ ☆ ☆

Puyo Pop

Simplu, dar captivant



REŢETA TETRIS A FOST MODIFICATĂ în numeroase moduri de-a lungul timpului, dar puţine dintre aceste adaptări, majoritatea adăugând complicaţii inutile, au avut succes. Puyo Pop este un exemplu pozitiv, pentru că păstrează puritatea originalului şi adaugă un nivel de complexitate nu prin forme geometrice neconvenţionale, ci prin natura sa adversativă.

În primă instanţă, el este chiar mai simplu decât Tetris. De deasupra nu coboară decât grupuri de câte două buline colorate, care pot fi rotite în aer. Atunci când patru sau mai multe buline de aceeaşi culoare intră în contact, ele dispar şi dau jucătorului un număr de puncte ce ţine de numărul lor. Dacă totul s-ar rezuma la atât (de altfel, un astfel de mod de joc există şi nu este foarte interesant), plictiseala s-ar instala repede. În modul normal însă, jucătorul are un adversar (fie el uman sau controlat de AI) care trebuie să se descurce cu exact aceleaşi piese. Combo-urile care duc la explozia simultană a unui mare număr de bile au ca rezultat apariţia în terenul adversarului a unor bile decolorate, ce nu pot fi eliminate decât atunci când alături de ele explodează unele normale ("explozie" este un termen puţin cam dur pentru ce se întâmplă acolo, dar altul nu am găsit). Astfel, jocul capătă o latură tactică foarte dezvoltată, ideea fiind nu de a elimina cât mai repede piesele, ci de a le aranja în aşa fel încât adăugarea uneia singure la un moment dat să ducă la o reacţie în lanţ cât mai mare.

Pe lângă multiplayer-ul prin Bluetooth şi campania care beneficiază chiar şi de o poveste (una copilărească şi abia schiţată, este drept), există şi un mod "Puzzle", în care trebuie atinse diferite obiective prestabilite, cum ar fi eliminarea unui număr de piese de o anumită culoare. Nu este la fel de captivant ca jocul normal, dar poate oferi o variaţie atunci când oponenţii din campanie încep să creeze probleme. Şi încep destul de repede, dificultatea de-a dreptul frustrantă fiind una dintre problemele jocului. Pe de altă parte, din acelaşi motiv Puyo Pop este foarte greu de lăsat din mână, fiind dificil de rezistat fiecărei provocări.

Într-un fel neplăcut este însă faptul că, deşi beneficiază de o platformă puternică, Puyo Pop este inferior din punct de vedere grafic chiar şi versiunii de GameBoy Advance. În aceasta din urmă biluţele au o animaţie foarte reuşită atunci când se conectează, complet uitată aici. Ştim, acesta nu poate fi considerat un defect major, dar se adaugă la impresia generală că toate titlurile apărute până acum pentru N-Gage sunt versiuni inferioare ale unora ce au apărut pe alte platforme.

Bogdan Bridinel

Contact

Producător	Seg
Publisher	Sega
Web	www.n-gage.com

Evaluare generală

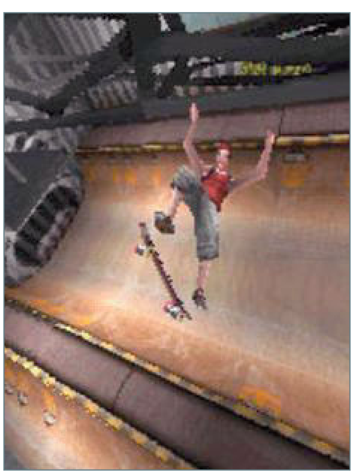
+ jucabilitate excelentă, care îl face greu de lăsat din mână
- dificultate excesivă pe alocuri
- nu foloseşte la maxim capabilităţile grafice ale N-Gage-ului

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Tony Hawk's Pro Skater

Regele sportului extrem pe toate platformele



TONY HAWK'S PRO SKATER ESTE unul dintre acele puţine exemple de jocuri ce folosesc numele unei celebrităţi, dar nu se bazează pe acest lucru ca mijloc exclusiv de atragere a cumpărătorilor. Încă de la prima sa apariţie (în 1999, pe PlayStation), el a stabilit standardul jocurilor cu sporturi extreme şi este încă cel mai bun reprezentant al acestui gen. Cum nu există nici o platformă pe care să nu îşi fi făcut apariţia, era normal ca şi noul produs Nokia să beneficieze de propria sa versiune, care, ne bucurăm să o spunem, se ridică la înălţimea celorlalte.

Conceptul de bază este simplu, dar oferă o mulţime de posibilităţi pentru variaţie. Realizând scheme şi combinaţii de scheme prin folosirea cu imaginaţie a decorului din fiecare nivel, jucătorul acumulează puncte şi diverse alte recompense, cu ajutorul cărora poate trece la următoarele niveluri şi achiziţiona noi skate-board-uri. Controlul de N-Gage este puţin ciudat la început, mai ales că foloseşte şi unele dintre tastele normale, care nu se apasă la fel de simplu ca şi cele speciale (5 şi 7). Dar perioada de acomodare nu este prea lungă, după ea un jucător experimentat reuşind cu uşurinţă să facă ce putea face şi în celelalte jocuri. Păcat că, în afară de câteva niveluri, conţinutul vine din primul Tony Hawk's Pro Skater, absenţa schemelor mai noi fiind cu siguranţă dureroasă pentru veteranii seriei.

Multiplayer-ul oferă un mod de joc atunci când nu este disponibil decât un N-Gage (jucătorii trebuie să facă scheme cât mai bine punctate) şi mai multe pentru conexiunea Bluetooth.

Dacă jucabilitatea ne-a încântat, în privinţa manualului (şi a tuturor manualelor pentru jocuri de N-Gage, de altfel) am avea ceva de comentat. Ele umplu câteva pagini cu modul de instalare (de parcă ar diferi de la unul la altul), dar, dincolo de a descrie configuraţia comenzilor, nu ajută în nici un fel jucătorul să înţeleagă ce are de făcut. Pentru titlurile mai simple ca Puyo Pop aceasta nu este o problemă, dar Tony Hawk's Pro Skater merita explicat mai pe larg. În lipsa acestor explicaţii, cei care nu au mai jucat nici una dintre celelalte versiuni vor fi complet derutaţi la început şi ar putea fi tentaţi să renunţe.

În ciuda câtorva mici probleme însă, Tony Hawk's Pro Skater este cel mai bun din prima serie de jocuri pentru N-Gage şi un semn că această platformă poate face multe, atunci când este folosită bine.

Bogdan Bridinel

Contact

Producător	Neversoft
Publisher	Activision
Web	www.n-gage.com

Evaluare generală

+ păstrează intact conceptul care a făcut seria celebră
+ este bine adaptat la cerinţele noii platforme
- nu adoptă îmbunătăţirile din versiunile mai noi
- insuficient de prietenos cu începătorii

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

jocuri



Bogdan Bridinel

Doar o problema de timp

A devenit clar în ultima perioadă că nici nu este nevoie ca un joc să fie finalizat pentru a fi piratat.

Primul joc interesant din 2004 (Full Spectrum Warrior) urma să apară pe 14 ianuarie, iar faptul că asta nu s-a întâmplat nu a luat prin surprindere pe nimeni. Nu se prea înghesuie producătorii să își lanseze rezultatele muncii în această perioadă în care, chiar și în cazul în care sărbătorile nu i-au lăsat fără bani, oamenii sunt prea mahmuri și ghiftuiți pentru a începe să caute jocuri noi. Unii producători se simt atât de puțin presați de timp încât se trezesc și la sfârșitul noului an cu jocul neterminat, dar asta este o altă poveste.

Sau este doar unul dintre aspectele acestei povești. Pentru că, atunci când titlurile pe care le așteaptă cu interes (datorită insistenței cu care au fost promovate, de altfel) încep să întârzie din ce în ce mai mult și mai apar și astfel de momente de acalmie, oamenii devin agitați și încearcă să se amuze așa cum pot. Pentru mulți, variantele alpha și beta ale jocurilor au devenit o nouă formă de demo, una ilegală și care nu reflectă uneori nici de departe produsul final, adevărat, dar, în fine, o variantă. Nu vă speriați, nu am de gând să fac pe moralistul. Și pentru mine este prea devreme pentru astfel de eforturi, iar situația este suficient de complexă încât lucrurile să nu poată fi împărțite atât de ușor în alb și negru, însă nu strică să vă avertizez că aceste versiuni sunt de cele mai multe ori dezamăgitoare și vă pot strica experiența jocului final cu dezvăluirile lor.

Fenomenul nu este unul de dată recentă (s-a întâmplat chiar și cu primul Quake), dar în ultima perioadă a căpătat o amploare incredibilă. Se pare că nu poate nimeni să anunțe un joc (nici măcar atunci când anunțul nu este întâmpinat cu entuziasm) fără ca, la scurt timp, o versiune a sa aflată într-un stadiu mai mult sau mai puțin avansat de dezvoltare să apară din senin pe Internet. De multe ori este vorba despre avanpremiere pentru presă ce ajung și în alte mâini decât cele cărora le erau destinate, alteori beta-testerii sunt cei care se fac vinovați de întâmplare și doar în cazurile mai speciale este nevoie de ceva atât de dramatic precum vestitul furt al codului sursă de la Half-Life 2, însă, oricare ar fi cauza, de întâmplat până la urmă tot se întâmplă. Chiar ne putem pune întrebarea dacă nu cumva aceasta este cea mai nouă idee în materie de marketing, care are scopul de a promova jocul și a sonda opinia publică în același timp. Singurul motiv pentru care îmi este destul de greu să dau crezare acestei idei (în afară de atitudinea mea generală față de teoriile conspiraționiste), este cel pe care l-am menționat mai devreme, anume că, în general, rezultatul este unul negativ. Mai ales că, atunci când pot (așa cum s-a întâmplat recent cu CS: Condition Zero și, doar în Rusia, cu Half-Life 2) pirații nu ezită să prezinte bietul beta ca fiind varianta finală pe care ei și numai ei au reușit să pună mâna, chiar înaintea producătorului.

A fost o lună lungă, confuză și pe alocuri de-a dreptul plictisitoare ianuarie 2004. Nu a arătat în nici un caz ca prima lună a unui an grozav, dar, dacă judecăm pe baza jocurilor ce urmează să apară în curând, 2004 chiar așa va fi. Noua generație de FPS-uri ne va uimi cu primii săi reprezentanți începând cu perioada martie-aprilie, pasionații de strategii vor avea parte de câteva producții de dimensiuni cu adevărat epice iar celelalte genuri, chiar dacă nu par la fel de bogate numeric, promit cel puțin câteva titluri demne de urmărit. Trebuie doar să mai avem puțină răbdare.

ULTIMA ORA
Ultimele stiri din lumea jocurilor

CORE DESIGN A FOST DESFIINŢAT

Sau transformat. Sau...

Core Design, studioul responsabil pentru toate jocurile Tomb Raider de până acum (atât cele slabe, cât şi cele bune) a trecut printr-o perioadă foarte dificilă după ce Tomb Raider: Angel of Darkness a eşuat şi din punctul de vedere al vânzărilor şi din punctul de vedere al criticii de specialitate. Relaţia cu publisherul Eidos s-a deteriorat rapid, primul semn fiind plecarea lui Jeremy Heath-Smith (directorul Core) din consiliul director al Eidos. Apoi Eidos a decis ca următorul joc Tomb Raider să fie realizat de Crystal Dynamics, demonstrând fără nici un echivoc dispariţia încrederii în cei de la Core. Acest moment s-a dovedit unul decisiv, pentru că acum Core Design a fost desfiinţat complet, ce-i drept, numai pentru a-şi face reapariţia sub un alt nume. Nu este vorba nici măcar de o adevărată transformare, dat fiind că Circle Studio, compania nou înfiinţată, este compusă tot din angajaţi Core (35 la număr) şi condusă tot de fraţii Jeremy Heath-Smith şi Adrian Smith. Ce-i drept, noua companie este complet independentă, fără a fi în acest moment legată de un publisher. Iar noile jocuri (s-a anunţat lucrul la două proiecte, fără a se da detalii în privinţa lor) vor fi în mod obligatoriu unele originale, pentru că Circle nu are nici o serie de continuat. Suntem curioşi ce rezervă viitorul acestei companii, dar nu neapărat foarte optimişti. Momentul în care producţiile Core au început să scadă din punctul de vedere al calităţii coincide într-un mod prea suspect cu cel al plecării lui Toby Gard (creatorul original al seriei Tomb Raider), ceea ce poate însemna că ultimii ani nu sunt un simplu accident, ci mai curând dovada că cei rămaşi nu sunt suficient de capabili.

Percheziţii şi confiscări

FBI-ul sare în ajutorul Valve

O nouă parte din palpitanta şi mereu surprinzătoarea poveste a codului sursă de la Half-Life 2 a avut loc pe data de 14 ianuarie, când FBI-ul a pătruns în casa programatorului Chris Toshok şi a confiscat nouă calculatoare ale firmei The Hungry Programmers, în căutarea oricărei dovezi care să îl lege pe Chris de furt. Dacă acest raid este bazat pe suspiciuni reale sau este o tentativă de a intimida alţi potenţiali hackeri (Chris Toshok neagă vehement că ar avea vreo legătură cu furtul), numai cei de la FBI şi (eventual) Valve ştiu. O declaraţie oficială în acest sens nu a fost făcută, Valve întrerupând tăcerea din ultimele luni doar pentru a anunţa că SDK-ul Half-Life 2 va fi pus la dispoziţia creatorilor de moduri peste puţin timp.

UT 2004 şi UT 2003, incompatibile

Veşti proaste de la Epic

Nici pe frontul Unreal lucrurile nu stau tocmai pe roze. Imediat după lansarea add-on-ului gratuit de multiplayer pentru Unreal 2, studioul care l-a produs (Legend Entertainment) a fost închis, ceea ce dovedeşte încă o dată, dacă mai era nevoie, că în domeniul jocurilor un singur eşec este suficient pentru a dispărea de pe hartă. Între timp, cu Unreal Tournament 2004 a început să se întâmple ceea ce s-a întâmplat şi cu versiunea 2003 înainte de lansare, şi anume, au început să dispară din facilităţile anunţate la început. Dacă din UT 2003 au lipsit vehiculele şi hărţile de mari dimensiuni, se pare că din noul joc nu va lipsi decât compatibilitatea cu cel vechi. Dat fiind că Unreal Tournament 2004 va include tot conţinutul versiunii precedente, se spera ca pe hărţile vechi să se poată juca deţinătorii ambelor versiuni, dar, din cauza modificărilor foarte mari suferite de codul de reţea, acest lucru s-a dovedit în cele din urmă imposibil. În orice caz, data de lansare a jocului se apropie şi, cu toate problemele sale şi concurenţa acerbă de la orizont, noi îl aşteptăm cu nerăbdare.



SIN CITY SAU SAN ANDREAS?

Speculaţii privind viitorul joc din seria GTA

Cei care aşteaptă cu nerăbdare orice detaliu despre viitorul joc din seria Grand Theft Auto au fost puşi pe jar de un anunţ care precizează că, într-adevăr, un astfel de joc se află în lucru şi este chiar mai aproape decât am putea crede. Conform unui oficial Take Two, jocul, numit deocamdată GTA 5 (lucru destul de ciudat, dat fiind că Vice City nu a fost niciodată numit GTA 4), va fi lansat chiar anul acesta pe PlayStation 2 şi în 2005 pe PC.

Ce oraş şi ce perioadă istorică vor fi folosite este deocamdată un mister, pe care Take Two l-a întreţinut înregistrând ca mărci mai multe titluri, unele dintre ele destul de neverosimile ("GTA: Bogota", "GTA: Tokyo"). "Sin City", deşi a figurat o perioadă pe listele Amazon, este un alt titlu improbabil, pentru că a apărut în urma unei glume de 1 Aprilie scăpate de sub control. Pariul nostru merge pe San Andreas, oraşul inspirat din San Francisco ce a apărut în primul Grand Theft Auto, alături de Liberty City şi Vice City. Dat fiind că celelalte două oraşe au figurat în primele două jocuri 3D ale seriei, ar fi destul de normal ca nici ultimul să nu fie uitat. Un alt lucru pe care am paria este că jocul nu se va deosebi fundamental de GTA 3 şi Vice City, revoluţia fiind amânată până în 2006, pentru a coincide cu lansarea PlayStation 3.

Ascaron Entertainment a reuşit să se impună în industria europeană de divertisment digital prin seria Patrician, cu un succes incredibil în rândul pasionaţilor de strategie politico-economică, şi jocul Port Royale, şi el o strategie cu elemente de acţiune, ce readucea la viaţă lumea exotică a negustorilor şi piraţilor din Caraibe.

În afară de Patrician III, aşteptat cu nerăbdare de fani, anul acesta Ascaron Entertainment ne va surprinde cu Sacred, un RPG inspirat de seria Diablo, dar care aduce suficiente elemente inovatoare încât să îşi câştige un loc în panoplia clasicilor. Cel puţin la prima vedere.

Minuţiozitatea cu care au fost construite până acum toate titlurile lor este vizibilă şi în conceptul Sacred, atât la nivel grafic, cât şi la nivel de mecanică de joc. Cele şase personaje sunt foarte distincte şi cel puţin două dintre ele sunt chiar inovatoare, ambele la genul feminin: un serafim, înger răzbunător, şi un vampir, luptătoare aprigă în timpul zilei, summoner în timpul nopţii.

Succesiunea noapte-zi nu este doar un truc grafic, după cum puteţi vedea, şi inovaţiile pozitive nu se opresc aici: faptul că puteţi explora peste 70% din lumea jocului încă de la început (deşi riscurile sunt mari) este cu siguranţă un aspect atractiv, ca şi faptul că puteţi călări şi lupta atât călare, cât şi pe jos. Un sistem de combo-uri ce pot fi compuse de jucător şi declanşate la apăsarea unei singure taste va fi cu siguranţă pe placul celor care preferă flexibilitatea acţiunii.

Grafica este 2D preranderizată, iar personajele sunt 3D, ceea ce ar putea teoretic să creeze unele probleme de nepotrivire vizuală, mai ales că producătorii au decis să implementeze şi trei niveluri de zoom.

Opţiuni ca item crafting şi multiplayer adversativ şi cooperativ completează un joc care s-ar putea dovedi în curând un titlu foarte atractiv pentru fanii RPG hack&slash. Jocul a fost programat pentru sfârşitul anului trecut, dar, ca de obicei, data de lansare nu a putut fi respectată şi el a alunecat în 2004.

Adrian Dorobăţ



"Minutiozitatea cu care au fost construite pana acum toate titlurile lor este vizibila si in conceptul Sacred, atat la nivel grafic, cat si la nivel de mecanica de joc."

Data aparitiei: Februarie 2004

- PRODUCĂTOR: ASCARON GMBH
- PUBLISHER: ENCORE SOFTWARE
- WEB: HTTP://WWW.ASCARON.COM

RPG

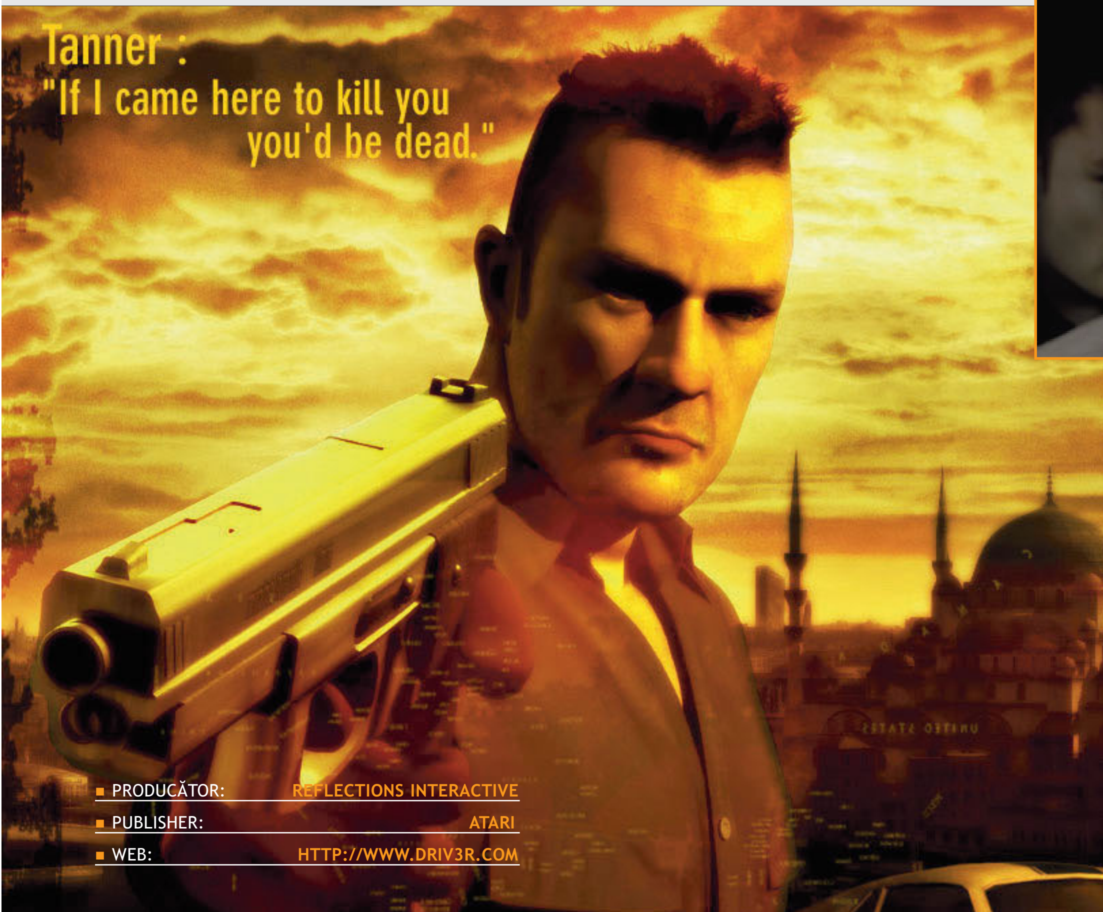
SACRED

Mai mult decat o simpla clona de Diablo













- PRODUCĂTOR: REFLECTIONS INTERACTIVE
- PUBLISHER: ATARI
- WEB: HTTP://WWW.DRIV3R.COM



DATA APARITIEI: MARTIE 2004

RACING/SHOOTER

DRIV3R

CURSE, MASINI PUTERNICE, ADRENALINA SI ACTIUNE LA MAXIM. SUNA CUNOSCUT?

CU UN NUME FANTEZIST CARE A stârnit mai multe controverse decât jocul în sine, Driver 3 va sosi şi pe PC în martie (nu putem afirma acest lucru cu certitudine 100%, pentru că nici producătorii nu au făcut-o, dar pe site-ul lor există şi sigla PC/CD, iar restul criticilor par să ia acest lucru ca fiind de necontestat).

Istoria jocului începe în 1999 şi continuă în 2000 cu Driver 2. Acesta a fost ales jocul anului de multe foruri din Europa şi Statele Unite şi a primit şi un premiu BAFTA pentru creaţii interactive.

Dacă lucrurile vor ieşi cum vor producătorii, Driv3r va spulbera aceste standarde. Premisele sunt încurajatoare: 70 de vehicule cu care puteţi juca (maşini, motociclete, camioane şi autobuze), opt arme cu care puteţi crea haos şi 30 de misiuni integrate într-o poveste antrenantă, lansate prin 30 de secvenţe FMV la realizarea cărora au participat, cu vocea, Michael Madsen, Ving Rhames, Michelle Rodriguez şi Mickey Rourke. Ca mediu de joc avem trei oraşe realizate la un nivel minuţios de detaliu: Miami, Nisa şi Istanbul, acompaniate de un background sonor '80 hard-rock, asigurat de 12 track-uri licenţiate, cum ar fi excelentul "Boy from the city" de la Slo Mo, dar şi de teme muzicale pentru fiecare oraş în parte.

La prima vedere, jocul se aseamănă destul de mult cu GTA3. Eroul nu este un răufăcător, ci un poliţist sub acoperire, dar diferenţa este doar pe hârtie. Nonconformismul şi violenţa sunt asemănătoare. Se pare că în Driv3r partea de driving va fi mai extinsă şi cea on-foot redusă proporţional.

Fizica maşinii va fi mai realistă decât în GTA, iar urmăririle mai spectaculoase şi mai tensionate. Pentru a demonstra acest lucru, Atari a lansat la sfârşitul lunii ianuarie primul episod dintr-un film live-action de scurtmetraj, "Run the Gauntlet", realizat de Ridley Scott Associates, în care se fac ţăndări mai multe maşini decât în Bad Boys 2 şi care trezeşte un interes nesănătos pentru jocul celor de la Reflections Interactive. Episodul 2 va fi lansat probabil în cursul lunii februarie, pentru a menţine treaz interesul până în luna martie. De parcă ar mai fi nevoie.

Adrian Dorobăţ

"AU PARTICIPAT, CU VOCEA, MICHAEL MADSEN, VING RHAMES, MICHELLE RODRIGUEZ SI MICKEY ROURKE"

- PRODUCĂTOR: PANDEMIC STUDIOS
- PUBLISHER: LUCAS ARTS
- WEB: WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM





FPS

STAR WARS: BATTLEFRONT

"FIECARE SOLDAT VA AVEA ABILITATI SPECIFICE SI VA PUTEA FOLOSI TURELE DE ATAC DE PE FRONTUL DE LUPTA, PRECUM SI UNUL DINTRE CELE 15 VEHICULE TERESTRE SI AERIENE"

DATA APARITIEI: DECEMBRIE 2004

SERIA FINAL FANTASY NU MOARE ASA DE USOR

STAR WARS. UN UNIVERS ÎN CARE jocurile se înghesuie ca pasagerii în troleu la orele de vârf. O licență care a fost mulsă până la refuz de Lucas Arts, dând naștere la monstruozități ca Star Wars: Phantom Menace sau bijuterii ca X-Wing sau Star Wars: Knights of the Old Republic.

Ultima încercare în acest domeniu este cea a studioului Pandemic, care, printre altele, se poate lăuda cu realizări ca Battlezone 2 și Dark Reign 2. Pandemic dorește să realizeze un joc care conceptual este o clonă de Battlefield 1942, doar că eroii principali sunt soldați de partea Republicii și de partea Imperiului. Jocul va oferi jucătorilor posibilitatea să trăiască bătăliile intense din diversele segmente temporale ale universului Star Wars, așa cum au fost ele prezentate de filme.

Veți avea la dispoziție 15 medii de joc de pe 10 planete (printre care se numără Hoth, Geonosis, Yavin, Tatooine și Naboo) și veți putea alege dintre 20 de tipuri de soldați din patru facțiuni: Rebel Alliance, Imperial Army, Clone Army și Droid Army. Fiecare soldat va avea abilități specifice și va putea folosi turele de atac de pe frontul de luptă, precum și unul dintre cele 15 vehicule terestre și aeriene (printre care se numără, firește, AT-ST, X-Wing și speeder bike).

Star Wars Battlefront va fi optimizat pentru PS2 online, Xbox Live și PC online. Jucătorii de consolă vor putea să lupte cu 16 jucători pe Internet sau 32 de jucători în LAN. Jucătorii PC vor putea juca cu 32 de adversari pe Internet și 64 în LAN. Jocul va suporta voice chat pentru toate platformele compatibile.

În afară de modurile single player și multiplayer oferite de joc, modul "Conquest" va oferi un element strategic inovativ acțiunii. După ce fiecare bătălie este terminată cu succes și o planetă este cucerită, echipa câștigătoare va primi o abilitate bonus care va putea fi folosită în viitoarele bătălii în încercarea de a cuceri întreaga galaxie Star Wars, planetă cu planetă.

Singura veste proastă până în acest moment este că Pandemic dezvoltă jocul pentru PlayStation și el va fi portat pe celelalte două platforme. Rezultatul este că în momentul de față jocul arată execrabil și speranța noastră este că aspectul grafic va fi remediat până la apariția pe PC.

Adrian Dorobăț

- PRODUCĂTOR: TERMINAL REALITY
- PUBLISHER: MAJESCO
- WEB: HTTP://WWW.BLOODRAYNE2.COM

DATA APARITIEI: OCTOMBRIE 2004

ACTIUNE

BLOODRAYNE 2

VAMPIRITA CEA SEXY REVINE PE ECRANELE NOASTRE

"PAMANTUL DEVINE UN TEREN DE JOACA INSANGERAT PENTRU VAMPIRI, DACA NU EXISTA CINEVA CARE SA LE STOPEZE PLANURILE MALEFICE."



PENTRU CEI CARE NU ÎŞI MAI aduc aminte, BloodRayne a fost un joc de acţiune decent ale cărui merite principale au fost acţiunea frenetică plină de momente cinematice şi introducerea unei noi concurente în cursa pentru cel mai apreciat personaj feminin digital. Terminal Reality a decis să ne reîmprospăteze memoria cu BloodRayne 2, în care eroina trebuie să triumfe din nou în lupta cu creaturile întunericului şi demonii personali pentru că, fireşte, este singura şansă de supravieţuire a unităţii.

BloodRayne însăşi nu este foarte departe de conceptul de creatură a întunericului, fiind un dhampir, un hibrid născut din comuniunea nenaturală dintre un vampir şi un om. Ea are puterile spectaculoase ale unui vampir, dar este totodată blestemată cu o sete de sânge insaţiabilă şi cu o slăbiciune faţă de lumina soarelui.

Ultima oară când am văzut-o pe BloodRayne era în 1935, când s-a alăturat obscurei Societăţi Brimstone în misiunea de a distruge planurile cu tentă supranaturală ale unor nazişti cu tupeu. În BloodRayne 2, eroina noastră va trebui să înfrunte Cultul lui Kagan, un ansamblu de vampiri şi dhampiri, urmaşi ai lui Kagan, întâmplător chiar tatăl lui BloodRayne. Aceştia au inventat o substanţă numită The Shroud, care, lansată în atmosferă, blochează razele soarelui letale pentru vampiri şi are ca efecte secundare mutaţii de coşmar în natură. Evident, Pământul devine un teren de joacă însângerat pentru vampiri, dacă nu există cineva care să le stopeze planurile malefice.

Toată această poveste ar rămâne la stadiul de naraţiune dacă producătorii nu ar fi adus îmbunătăţiri şi gameplay-ului. La nivel de luptă avem confruntări acrobatice pe stâlpi verticali şi orizontali şi utilizarea de combo-uri câştigate pe parcurs. De neînţeles este de ce producătorii au decis ca acestea să fie activate dintr-un drop-down list din meniul de pauză, fiind executate automat. Aşteptăm să apară jocul, să vedem dacă această metodă este la fel de atroce pe cât pare în teorie.

Alunecarea pe sârme oferă noi posibilităţi pentru lupta cu lamele sau armele din dotarea personajului, iar mişcările de tip "Fatality" îmbogăţesc vizual secvenţele de luptă.

Un sistem de soft-body physics şi animaţie motion captured ar trebui să creeze confruntări mai dinamice şi mai spectaculoase. Iar noi sperăm că sânii eroinelor vor continua să tresalte la fel de apetisant. Mai ales că vom avea parte şi de... atenţie... schimbare de costume! Ce putem cere mai mult?

În octombrie 2004 pregătiţi-vă să vă fiarbă sângele în vene.

Adrian Dorobăţ







S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

Concurentul principal pentru Half-Life 2 si Doom 3

INTERACTIUNE

- engine performant (X-Ray)
- libertate de acțiune
- sistem meteo dinamic și succesiune zi-noapte
- simulare de ecosistem
- 30 de tipuri de arme
- un sistem de fizică excelent

Producator: GSC GameWorld

GSC GameWorld este o companie ucrainiană fondată în 1995 la Kiev. Până în 1997 s-a ocupat cu crearea de enciclopedii multimedia și diverse programe educaționale, după care a urmat o perioadă în care toate eforturile au fost canalizate către dezvoltarea de jocuri. Primul rezultat a fost apariția în 2000 a titlului RTS Cossacks: European Wars, urmat de jocul de acțiune tactică Codename:Outbreak. Add-on-ul Back to War pentru Cossacks nu a avut succesul scontat, situația repetându-se în cazul celui de-al doilea RTS numit American Conquest.

Despre FireStarter, cel mai recent proiect al GSC, puteți citi chiar în acest număr. Prezentarea nu este tocmai favorabilă, și pe bună dreptate. Sperăm însă că Stalker: Oblivion Lost va spăla toate păcatele pe care le-a acumulat firma ucrainiană. Pe lângă Stalker, GSC mai lucrează la Cossacks 2: Napoleonic Wars și American Conquest: Fight Back.

DATA APARITIEI: 25 Mai 2004

- PRODUCĂTOR: GSC GAMEWORLD
- PUBLISHER: THQ
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: HTTP://WWW.STALKER-GAME.COM

DACĂ PRIMUL FPS AL GSC GameWorld a fost un proiect neinspirat (vorbim aici de FireStarter), situația este ceva mai roz în privința Stalker, care este elogiat de toate forurile în materie ca fiind cea mai bună invenție de la pâinea feliată încoace. Sigur, aura de glorie care înconjoară Half-Life 2 și Doom 3 nu poate fi spulberată prea ușor de un nou-venit fără rude de viță veche, dar dacă le comparăm la același nivel (versiune alpha), Stalker iese fără îndoială câștigător.

> "Sunetul armelor este mult prea asemanator cu sunetele similare din CounterStrike. Poate la un nivel primar, acest lucru va lucra in favoarea lui, mai ales daca jocul va fi modabil. Obsedatii de "CS" vor avea o noua jucarie."

Nivelurile arată mult decât spectaculos, realismul imaginilor fiind impresionant, chiar și în condițiile de față, fără efecte meteorologice sau iluminare dinamică.

Tot în stadiul actual, motorul X-Ray se descurcă excelent, pe un calculator din segmentul high-end jocul depășind 100 de cadre pe secundă în 1024x768, 32 de biți. Desigur, această cifră va fi redusă în momentul în care în joc vor fi implementate un sistem de sunet 3d, fizica bazată pe Havok 2 și sistemul de inteligență artificială care ar trebui să fie foarte complex. Matematica elementară combinată cu previziuni avizate dă un rezultat nu foarte încurajator, dar sperăm că dezvoltatorii vor reuși să mențină un frame-rate rezonabil în final.

Armele sunt modelate cu minuțiozitate și dacă există ceva de care să mă pot plânge este că sunetul lor este mult prea asemănător cu sunetele din CounterStrike. Poate la un nivel primar, acest lucru va lucra în favoarea lor, mai ales dacă jocul va fi modabil. Obsedații de "CS" vor avea o nouă jucărie. Din păcate, alpha-ul nu are decât cinci din cele 22 de arme promise de producători, cele mai fascinante rămânând încă în stadiul de design în pagina de web a jocului. Nici alte tipuri de echipament și nici un vehicul nu au fost implementate altfel decât ca modele statice (un camion KAMAZ poate fi văzut într-unul din niveluri).

Și pentru că tot vorbeam de niveluri, trebuie menționat că acestea sunt vaste, fără timpi vizibili de încărcare. Desigur, trecerea printr-un canal dintr-o parte într-alta a unui munte poate disimula o încărcare a zonei, dar oricum lipsa unui iritant ecran de loading static merită toate laudele.

Stalker se prefigurează a fi un concurent extrem de puternic pentru Half-Life 2 și Doom 3, mai ales că, teoretic, trebuie să apară înaintea acestora.

Adrian Dorobăț

Stalker, in diverse variante

La rădăcina jocului stă romanul "Picnic la marginea drumului" (1972) scris de frații Arcadi și Boris Strugațki, poate cei mai cunoscuți scriitori ruși, ale căror opere disimulau adesea idei ce contraziceau ideologia comunistă sub forma unor concepte științifico-fantastice.

Povestea originală vorbește despre șase zone care au fost vizitate de extratereștri, rămășițele "picnicurilor" acestora fiind vânate cu obstinație de călăuze în ciuda pericolelor din zone. Redrick Schuhart este unul dintre cei care se aventurează în zonă și care va demonstra în final că omenia este mai puternică decât egoismul. Putând să își îndeplinească orice dorință, el va cere "fericire pentru toți, gratis, și nimeni să nu plece nesatisfăcut".

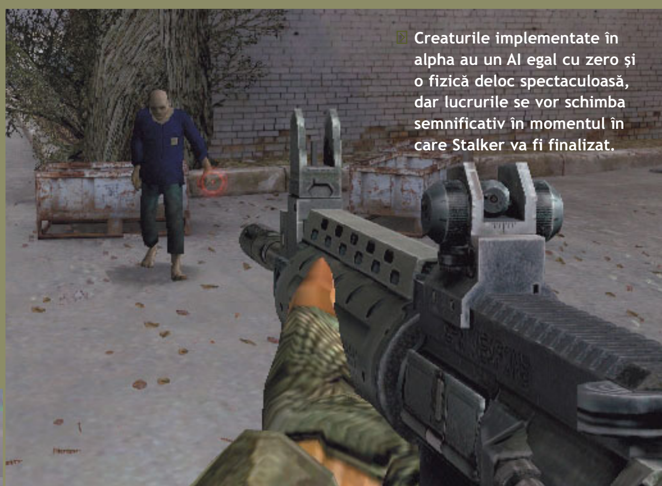
Intriga din "Picnic la marginea drumului" a fost adaptată pentru marele ecran de Andrei Tarkovski sub numele de "Călăuza" - "Stalker". Interpretarea filmului este dificilă, mesajele sunt criptice și multe simboluri pot fi întrezărite în țesătura peliculei din 1979.

Tarkovski a susținut tot timpul că Zona, așa cum este văzută în filmul său, nu simbolizează nimic, dar într-un interviu o aseamănă cu viața însăși: "pe măsură ce o parcurge, un om poate să eșueze sau să ajungă să își atingă scopul. Tot ce contează este să își păstreze respectul de sine și să știe să distingă între ce este cu adevărat important și ce este doar trecător."

Filmul lui Tarkovski are doar o vagă legătură cu cartea, dar există zvonuri cu grad mare de credibilitate că se pune la cale un remake al Stalker, care va fi scris și regizat de nimeni altcineva decât de cei doi frați Wachowski, responsabili pentru trilogia "Matrix".

FPS





Creaturile implementate în alpha au un AI egal cu zero și o fizică deloc spectaculoasă, dar lucrurile se vor schimba semnificativ în momentul în care Stalker va fi finalizat.



Soldații sunt un alt tip de inamic, mai bine înarmat și mai inteligent decât zombi și șobolanii.

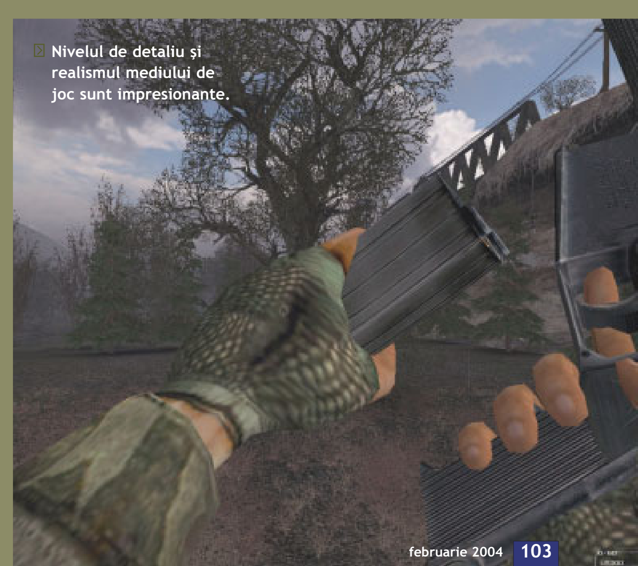


Sunetul armelor este similar cu cel folosit pentru arsenalul din CounterStrike

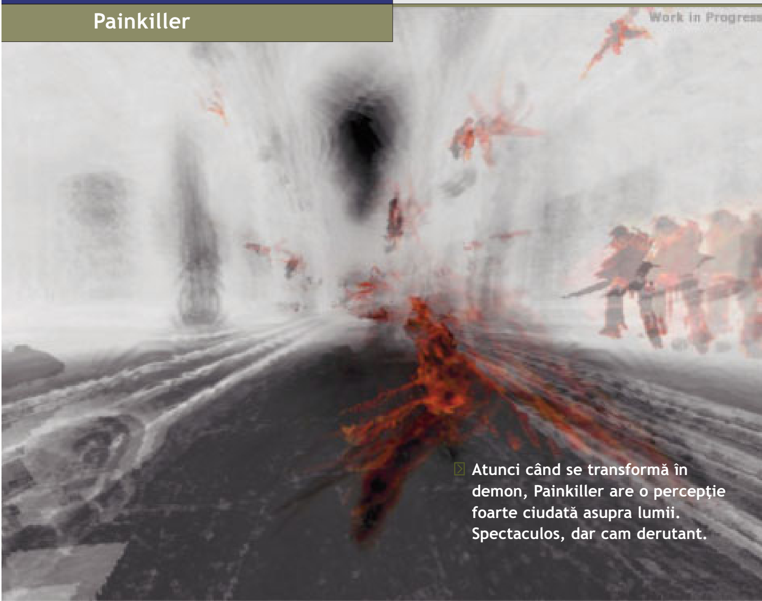




Chiar la aceste dimensiuni, șobolanii sunt adversari care pot crea probleme atunci când atacă în cârduri



Nivelul de detaliu și realismul mediului de joc sunt impresionante.



Atunci când se transformă în demon, Painkiller are o percepție foarte ciudată asupra lumii. Spectaculos, dar cam derutant.



ACTIUNE



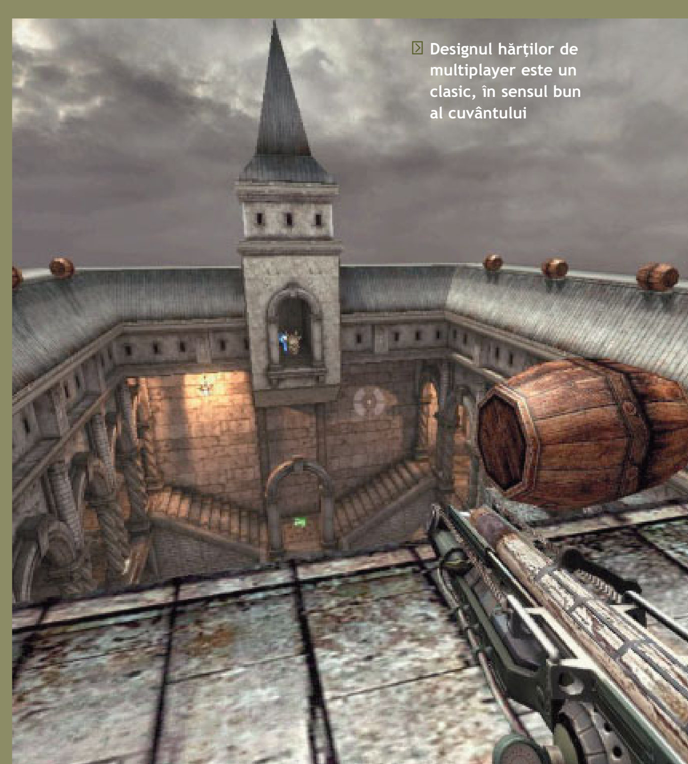
Deranjant în nivelurile de single player este faptul că, deși numărul de inamici este foarte mare, ei sunt doar de câteva tipuri



Lupta cu primul boss este un moment cu adevărat memorabil.



Vrăjitorul folosește celelalte creaturi pe post de proiectile, ridicându-le cu forța minți și aruncându-le asupra eroului.


Designul hărților de multiplayer este un clasic, în sensul bun al cuvântului

PAINKILLER

Un joc de la care nu asteptam multe, dar s-a dovedit o surpriza placuta



INTERACTIUNE

- acţiune furioasă care aminteşte (în mod intenţionat) de jocurile din seria Quake
- atmosferă întunecată, decoruri impresionante şi inamici cu adevărat înfricoşători
- sistem fizic excelent pus la punct care face ca decorurile şi personajele să se comporte într-un mod foarte credibil

"Datorita motorului Havok 2, fizica jocului se ridica la acelasi nivel cu ceea ce am vazut in premiera la prima prezentare a lui Half-Life 2"

DATA APARITIEI: 26 Martie 2004

- PRODUCĂTOR: PEOPLE CAN FLY
- PUBLISHER: DREAMCATCHER
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: WWW.PAINKILLERGAME.COM

Producator: People Can Fly

Citând chiar site-ul oficial, nu aţi auzit niciodată de People Can Fly din simplul motiv că această companie nu a mai produs nimic până acum. Asta nu înseamnă că membrii echipei sunt începători însă, mulţi dintre ei venind din cadrul altor companii de jocuri din Polonia. Sigur, nici acest lucru nu este de natură să ne entuziasmeze foarte tare, mai ales că Polonia este ţara natală a unui număr destul de mare de crime împotriva bunului gust, ca Mortyr şi Grom, dar, judecând după cum se prezintă jocul în momentul de faţă, se poate spune că People Can Fly este una dintre cele mai promiţătoare companii de jocuri din această ţară.

GENUL FPS, CEL CU EROI împachetaţi în mai mulţi muşchi decât toţi participanţii la casting-ul pentru "Tarzan" la un loc şi cu arme ale căror dimensiuni le permit să slujească drept locuinţă pentru câteva animale mai mici (urşi etc.), nu cel cu MP5-uri, terorişti şi nemţi care nu ştiu că au pierdut războiul încă, ei bine, genul FPS aşa cum îl cunoşteam cu doar câţiva ani în urmă a murit. Dacă aceste jocuri au avut vreodată cu adevărat succes sau nu este un subiect destul de interesant de discuţie (la urma urmei, majoritatea apariţiilor de gen au fost derivate ieftine din producţiile id Software şi nu au atras niciodată prea multă atenţie), dar o să las asta pentru o altă ocazie. Acum avem un joc de discutat.

Şi este chiar un subiect interesant de discuţie Painkiller. O copie de Quake la rândul său, el atrage atenţia nu numai prin faptul că nu îşi ascunde statutul de clonă, ba chiar se mândreşte cu el, şi printr-un alt fapt, mult mai îmbucurător, anume acela că, cel puţin în acest moment, pare să reuşească acolo unde atâţia alţii au eşuat. Cu excepţia foarte des citată, tocmai pentru că este o excepţie, a lui Serious Sam, FPS-uri arcade reuşite nu am mai văzut de foarte mult timp, până şi genul adventure fiind mai bogat în producţii de calitate. Privind din această perspectivă, Painkiller se desprinde cu siguranţă din mulţime. Desigur, ar mai avea câteva trucuri de învăţat de la bătrânul Sam (de exemplu, în Painkiller viteza personajului este mai mică în single player decât în multiplayer - o inovaţie nu numai inutilă, ci de-a dreptul împotriva spiritului în care a fost conceput jocul), dar se află abia în stadiul alpha, deci orice parte a sa poate fi schimbată până la data de lansare.

Ce-i drept, pentru un alpha, Painkiller este şocant de bine finisat. Nu am avut la dispoziţie decât cinci niveluri (trei pentru single player şi două pentru multiplayer), deci nu ştiu în ce stadiu de dezvoltare se află celelalte, dar, tehnologic vorbind, jocul este perfect stabil, chiar dacă nu tocmai optimizat.

Dintre nivelurile de single player unul este destul de banal, unul destul de interesant, iar cel de-al treilea absolut impresionant. Primul se desfăşoară într-un cimitir ai cărui morţi nu mai au odihnă, dar nu este prea înfricoşător pentru că scheletele, cu toată apariţia lor teatrală din pământ şi obiceiul de a umbla în grupuri de câte douăzeci, nu prea reprezintă altceva decât ţinte de tir. Şi, ca şi cum nu ar fi destul de uşor, după ce omoară un anumit număr de inamici şi le colectează sufletele, eroul se transformă într-un demon mai puternic şi mai rapid decât forma sa normală. Din fericire, lucrurile se schimbă mult în bine în oraşul din cel de-al doilea nivel, a cărui arhitectură gotică se îmbină foarte bine cu flăcările şi cadavrele răspândite prin el, reuşind să creeze o atmosferă apăsătoare şi ameninţătoare. Inamicii sunt şi ei mai interesanţi (în special vrăjitorul care îi foloseşte pe ceilalţi monştri pe post de proiectile), iar arma nou introdusă, un lansator de ţepuşe din lemn ce poate trage şi cu un soi de grenade, oferă mult mai multă plăcere decât puşca simplă de la început. Cu această ocazie am experimentat şi cu fizica jocului, care, datorită motorului Havok 2, se ridică la acelaşi nivel cu ceea ce am văzut în premieră la prima prezentare a lui Half-Life 2. Urmărirea modului (foarte estetic) în care mare parte a elementelor de decor se dezmembrează şi se deplasează atunci când se trage în ele este o adevărată distracţie în sine, cel puţin acum, când este un lucru foarte rar întâlnit.

Momentul care m-a convins însă că Painkiller, un titlu care nu îmi spunea nimic acum doar câteva luni, merită urmărit mai cu atenţie a fost intrarea în cel de-al treilea nivel. Acesta nu este altceva decât o arenă circulară plasată în mijlocul a ceea ce eu am identificat ca fiind Iadul (detaliile privind povestea sunt deocamdată cam vagi şi pe alocuri contradictorii, dar faptul că este vorba despre lupta dintre Rai şi Iad este foarte clar), unde lansatorul de rachete a avut serios de lucru cu un demon gigantic, în timp ce din cer plouă cu meteoriţi. După ce demonul încasează un număr (foarte mare) de lovituri, întreaga structură se prăbuşeşte, lupta fiind continuată la un nivel inferior, până când, în sfârşit, monstrul îşi dă obştescul sfârşit. Dacă va avea mai multe astfel de momente cu siguranţă că Painkiller va merita jucat, chiar dacă, în perioada în care va apărea el, oferta de FPS-uri va fi una destul de bogată.

Multiplayer

Partea de multiplayer va conţine şi câteva idei mai deosebite (de exemplu, un mod în care jucătorii nu primesc damage decât în aer, pentru a elimina un inamic fiind nevoie să fie ridicat de la sol cu ajutorul lansatorului de rachete), dar versiunea alpha primită de noi nu oferă decât un deathmatch clasic. Ambele hărţi sunt destul de mici ca dimensiuni şi simple ca structură, amintind într-adevăr de primul Quake prin design. Marele bonus al modului de multiplayer este însă viteza sporită de deplasare a personajelor, care face experienţa mult mai frenetică decât cea de single player.

Bogdan Bridinel

FAR CRY



Un paradis primejdios

INTERACTIUNE

- FPS tactic ce oferă multe posibilităţi de abordare pentru fiecare situaţie şi multe surprize din partea AI-ului foarte dezvoltat
- spaţiu de desfăşurare a acţiunii impresionant prin vastitate şi faptul că deplasarea prin el nu necesită timpi de încărcare

Producator: Crytek

Studioul Crytek a fost înfiinţat în anul 1999 de către Cevat, Avni şi Faruk Yerli, în oraşul Coburg din Germania. Scopul său nu este numai de a produce jocuri, ci şi de a comercializa motorul grafic foarte performant pe care se bazează acestea. Iniţial s-a început lucrul la mai multe titluri folosind CryENGINE, însă două dintre ele (Engalus şi Silent Space) au fost lăsate deoparte în acest moment, pentru ca echipa să se poată concentra pe Far Cry. În momentul de faţă Crytek Studios are peste 40 de angajaţi din nu mai puţin de 16 ţări, dintre care cei mai nou apăruţi sunt doi experţi în multiplayer: Chris Auty (creatorul hărţilor de CounterStrike Aztec şi Inferno) şi Richard Tsao (în al cărui protofoliu apar titluri precum Asheron's Call, Dungeon Siege si Mechwarrior IV).

DATA APARITIEI: 25 Martie 2004

- PRODUCĂTOR: CRYTEK STUDIOS
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUITOR: UBISOFT
- WEB: WWW.FARCRY-THEGAME.COM

NU EXISTĂ NICI UN DUBIU, GENUL FPS trece într-o nouă epocă. O mulţime de titluri ce urmează să apară pe parcursul acestui an - Half-Life 2, DOOM 3, S.T.A.L.K.E.R, chiar şi mai puţin cunoscutul Painkiller - par să fie la ani lumină de tot ce a arătat genul până acum şi, deşi toate păreau iniţial prea bune pentru a fi adevărate, ceea ce am văzut până acum din ele este foarte încurajator. În ceea ce-l priveşte pe Far Cry, demo-ul său mamut (ce se va găsi pe DVD-ul numărului următor) demonstrează că declaraţiile entuziaste ale producătorilor nu au fost realizate sub influenţa nici unei substanţe halucinogene, ci reprezintă adevărul gol-goluţ. Chiar şi în ceea ce priveşte AI-ul revoluţionar.

Încă de la început, devine clar că nu există o singură metodă de a progresa în Far Cry. Pornind din largul oceanului la bordul unei bărci cu motor (singurul vehicul controlabil din demo, dar nu şi din joc), eroul trebuie să ajungă într-o bază inamică aflată tocmai în vârful muntelui care domină cea mai mare insulă, iar modurile în care se poate face asta sunt multiple. Perimetrul este sever păzit de mercenari ce patrulează atât în bărci, cât şi la sol, evitarea lor fără prea multă luptă fiind posibilă, dar în nici un caz uşoară. Calea violenţei trebuie abordată şi ea cu atenţie, pentru că, la primul semn de pericol, adversarii încep să se organizeze şi să încerce să elimine ameninţarea, fără a se pune prea mult pe sine în pericol. Ei îşi vor căuta repede adăpost, după care vor începe să avanseze metodic, atacând simultan pe flancuri, folosind grenade şi în general purtându-se ca nişte oameni care au de gând să se pensioneze la 60 de ani cu toate membrele intacte. Impresia este stricată puţin de lipsa lor de percepţie din anumite momente şi de comportamentul de bot pe care îl au în altele (încep să alerge de bezmetici sau să facă eschive superrapide), însă per ansamblu se poate spune că un comportament atât de inteligent nu am văzut încă.

> "La primul semn de pericol adversarii incep sa se organizeze si sa incerce sa elimine amenintarea fara a se pune prea mult pe sine in pericol."

Jucătorul beneficiază de un mic bonus, un radar care arată poziţia şi starea (liniştit, suspicios, în alertă) tuturor inamicilor pe care i-a văzut măcar o dată. Folosind o altă unealtă folositoare, binoclul, el îşi poate observa inamicii de la mare distanţă, pentru a-i avea pe radar cu mult înainte de a-i întâlni.

Pentru a-i evita există mai multe posibilităţi - înotatul pe fundul oceanului, adăpostirea în vegetaţia densă a junglei - iar pentru a-i ataca nu strică niciodată un plan. Elementele de decor oferă un adăpost temporar, din spatele căruia vă puteţi apleca uşor şi trage câteva gloanţe înainte de a vă retrage. Bineînţeles, multe din armele care apar pe parcurs (grenade, un MP5 cu amortizor, o puşcă cu lunetă etc.) oferă noi posibilităţi tactice, necesare pentru situaţiile mai complicate.

În fine, înainte de a încheia, merită să ne oprim puţin şi asupra aspectului vizual. Sigur, o imagine spune cât o mie de cuvinte şi ce vedeţi în pagina alăturată spune suficient, însă merită menţionat faptul că tot ceea ce vedeţi acolo chiar există, iar călătoriile pe aceste distanţe incredibile se desfăşoară fără cel mai mic semn de încărcare, ceea ce contribuie substanţial la sentimentul de imersiune. Far Cry nu este un simplu joc, ci o adevărată lume în miniatură.

Bogdan Bridinel

Povestea, asa cum o stim

Demo-ul reuşeşte într-un mod admirabil să evite dezvăluirea oricărui detaliu despre intrigă, dar



pentru a nu fi complet derutaţi merită să ştiţi câteva lucruri. Insula pe care se desfăşoară acţiunea este baza secretă a unui negativ de genul pe care îl întâlnim în filmele Bond, cu resurse nelimitate şi idei nebuneşti. Ideea sa este de a distruge întreaga omenire şi a o înlocui cu fiinţe modificate genetic, însă o ziaristă curajoasă şi un mercenar ajuns acolo aproape din întâmplare îi fac probleme. În rolul mercenarului, jucătorul trebuie să salveze fata, omenirea şi, pe cât posibil, propria piele.

ACTIUNE





Din punct de vedere grafic, Far Cry este impresionant atât din punct de vedere tehnic, cât și la nivel artistic



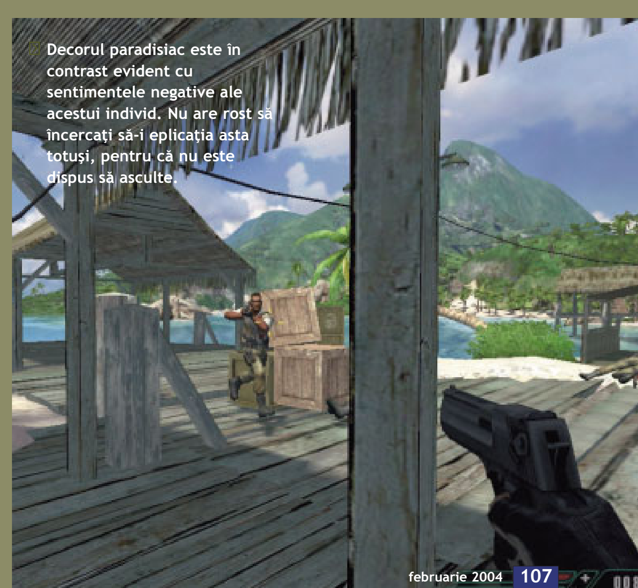
Distanțele din joc sunt uriașe. Rachetei lansate acum îi va lua aproape o jumătate de minut să ajungă la destinație.



Printre altele, jucătorii trebuie să țină cont și de comportamentul realist al armelor pentru a reuși.



Arma cu lunetă nu putea să lipsească din arsenal, iar utilizarea sa este destul de dificilă, așa cum ar și trebui



Decorul paradisiac este în contrast evident cu sentimentele negative ale acestui individ. Nu are rost să incercați să-i eplicația asta totuși, pentru că nu este dispus să asculte.



Jocul în care toate misterele sunt elucidate în sfârşit în mod miraculos. Dar nu pentru mult timp.



Raziel este mai firav decât Kain şi nu are lovituri atât de spectaculoase



Jocul cu Kain este aproape lipsit de iritare, vampirul dominându-şi efectiv adversarii

PREŢ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: CRYSTAL DYNAMICS • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: HTTP://WWW.LEGACYOFKAIN.COM

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

În sfârşit cercul se închide, chiar dacă Defiance nu este ultimul joc

INTERACTIUNE

- joacă atât cu Kain, cât şi cu Raziel
- foloseşte puteri telekinetice pentru a anihila inamicii fără luptă
- bucură-te de noul sistem de luptă bazat pe combo-uri
- creşte puterea Reaver-ului cu ajutorul elementelor: aer, apă, foc, fulger etc.

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

CEEA CE VĂ VOI SPUNE ÎN CONTINUARE S-AR PUTEA să vă şocheze. Pregătiţi-vă pentru o blasfemie. Legacy of Kain: Defiance mi s-a părut un joc mai bun decât Prince of Persia: Sands of Time. Fireşte, toate argumentele mele nu pot fi altfel decât contextuale şi pe parcusul articolului veţi găsi mulţi de "dar" şi "dacă" ce vor submina ideea iniţială.

În primul rând, doar cei care au jucat toate jocurile din serie (eventual cu excepţia primului Blood Omen, pe care nu l-am jucat nici eu) pot aprecia Defiance la adevărata lui valoare. Trist, dar adevărat. În primul rând, pentru că intriga din cel mai recent Legacy of Kain este cheia de boltă a întregii serii, oferind răspunsurile pe care vi le-aţi dorit de atâta vreme şi înnodând în sfârşit toate iţele lăsate în aer în titlurile precedente. Dar scos din context, Defiance nu este decât un action-adventure puţin peste medie.

Pasionat fiind de universul Nosgoth, îmi este greu să consider un minus povestea superbă, chiar dacă este fragmentată haotic între cele cinci titluri. Rar veţi mai întâlni un fir epic atât de antrenant, care îndrăzneşte să ridice probleme legate de liberul arbitru, destin şi integritate morală. Faţă de Defiance, îndrăznesc să spun, intriga din noul Prince of Persia este o poveste de adormit copiii. Sigur, Sands of Time are avantajul tehnologic şi al licenţei cu iz nostalgic, dar Legacy of Kain: Defiance recuperează prin folosirea unui set de texturi extrem de inspirate şi foarte detaliate, construind un univers gotic întunecat ce este parcă mai "real" decât lumea de vis din Prince of Persia.

Iar dacă la puzzle-uri Sands of Time conduce detaşat, partea de acţiune din Legacy of Kain: Defiance depăşeşte clar luptele iritante din Prince of Persia, chiar dacă teoretic sunt la fel de repetitive. Din păcate, Defiance este subminat de o cameră "cinematică" implementată cu picioarele, care mai mult vă încurcă şi care nu poate fi controlată. În anumite momente (în special puzzle-uri ce implică sărituri) ea se va dovedi sursa celor mai mari neplăceri pe care le veţi experimenta în jocul celor de la Crystal Dynamics. Trist, având în vedere că ei se vor ocupa şi de următorul Tomb Rider.

Nou implementatele puteri telekinetice nu pot concura cu controlul timpului din Prince of Persia, însă dau varietate luptelor, ceea ce Sands of Time nu prea are. Iar simplul fapt că puteţi juca succesiv cu Kain şi Raziel este de ajuns pentru a stârni entuziasmul fanilor, plus că diversifică încă un pic acţiunea.

Un motiv în plus pentru ca Defiance să nu ia aceeaşi notă ca Prince of Persia, chiar dacă mi-a făcut o impresie mai bună, este că titlul de faţă suferă de aceleaşi probleme de orientare turistică ca şi toate celelalte, designerii oferind criptic şi cu ţârâita informaţiile legate de questuri şi destinaţii. Rezultatul este că prin capitolul opt, şi nu numai, veţi bâjbâi bezmetic prin camere căutând disperaţi un indiciu în privinţa a ceea ce trebuie să faceţi.

Bug-urile ocazionale scad şi ele din plăcerea de joc, iar dacă îl veţi întâlni pe cel cu zidul invizibil care împiedică lovirea prin telekinezie a unui buton,

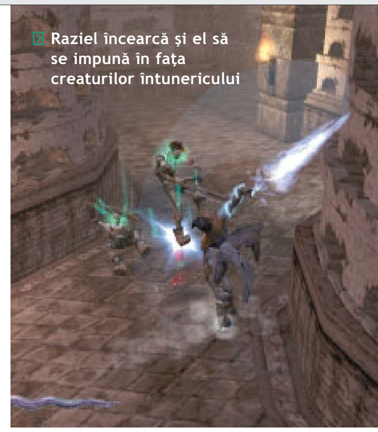
INGREDIENTUL MINUNE: ÎN VALTOAREA LUPTEI

Mecanica luptei din Defiance este poate cea mai bună din toate jocurile seriei. Combinând puterile telekinetice cu diversele upgrade-uri pentru săbii şi combo-urile câştigate în timp, rezultatul este un şir de confruntări frenetice, antrenante, cum nu s-au mai văzut de la Blade of Darkness încoace.

Închipuiţi-vă următoarea scenă: Kain se repede într-un grup de inamici, îl azvârle în abis pe magicianul enervant, îl ridică pe un soldat în aer şi îl aruncă într-o ţepuşă plasată convenabil pe zid, apoi îi saltă cu o lovitură pe alţi doi şi, sărind şi el în aer, îi face piure cu sânge într-un combo devastator, dă cu unul de pământ suficient de tare încât să sară înapoi în aer şi cu un puseu telekinetic îi împinge cadavrul în ultimul adversar rămas, proiectându-i pe amândoi în abis.

Nu îmi zburdă imaginaţia, este chiar ceea ce se întâmplă în joc. Şi veţi fi captivaţi iremediabil de acest aspect.





Raziel încearcă şi el să se impună în faţa creaturilor întunericului



Un moment romantic împărtăşit de Kain şi un cocktail uman fără pai şi umbreluţă



Una dintre cele mai iritante secvenţe arcade, în principal din cauza camerei

RPG

"Un şir de confruntări frenetice, antrenante, cum nu s-au mai văzut de la Blade of Darkness încoace."

consideraţi-vă extrem de ghinionişti şi daţi-mi un e-mail pentru a vă explica modalitatea de a continua jocul.

Concluzia este că, în ciuda minusurilor, jocul nu trebuie ratat. Dacă nu aţi jucat cel puţin un alt joc din serie însă, consideraţi nota cu un punct mai mică. Iar dacă dispreţuiţi complet şi irevocabil controlul şi camera de consolă, mai scădeţi un punct. Să nu spuneţi că nota nu e corectă.

Adrian Dorobăţ

POVESTE

Pentru a înţelege povestea din Defiance trebuie să o vedeţi în contextul întregului univers Nosgoth, care a fost descris fragmentar în fiecare din jocurile din serie. Spaţiul limitat nu îmi dă voie să intru în detalii, dar pot face o scurtă recapitulare a seriei Legacy of Kain.

Ea începe în 1996 cu Blood Omen: Legacy of Kain, în care nobilul Kain este transformat în vampir de necromancerul Mortanius şi avem primele sugestii că el ar fi următorul Gardian al Echilibrului, protector al Coloanelor din Nosgoth. Pentru a restaura armonia, Kain trebuie să se sacrifice, dar el refuză sacrificiul şi condamnă Nosgoth la o eră de haos şi teroare. Jocul este 2D şi mai aproape de Diablo decât de conceptul titlurilor ce îl vor succeda.

Trei ani mai târziu apare Legacy of Kain: Soul Reaver, care descrie întoarcerea la viaţă ca înger al morţii a lui Raziel şi povestea sabiei devoratoare de suflete. Raziel era unul din cei şase locotenenţi ai lui Kain, foşti preoţi Sarafan reînviaţi şi transformaţi în vampiri. Blestemul lor era dublu, pentru că Ordinul Sarafan, atunci când existase, fusese format din călugări-războinici al căror scop în viaţă era descoperirea şi eliminarea vampirilor.

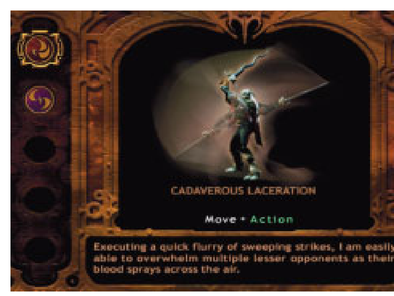
Raziel are neruşinarea de a evolua înainte de stăpânul său Kain, căpătând o pereche de aripi de liliac. Gelos, Kain i le sfâşie şi porunceşte să fie aruncat în abisul Lacului Morţilor. Raziel nu supravieţuieşte, dar este readus pentru a doua oară la viaţă, de data aceasta de un Elder God, o zeitate care sălăşluia în abis şi care îl trimite înapoi ca vânător de suflete.

Principalul farmec al jocului era tragerea în ţeapă a inamicilor prin diverse metode. Sună banal, dar cei care l-au jucat pot cu siguranţă confirma.

În confruntarea cu Kain, sabia acestuia (Soul Reaver) se sfărâmă, iar entitatea care era prizonieră în lamă îl posedă pe Raziel, oferindu-i acestuia o armă simbiotică, o copie fantasmatică a Soul Reaver-ului, înflăcărat în jurul braţului drept.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (2001) îl continuă perfect pe primul, Raziel călătorind în trecut pe urmele lui Kain, care folosise un portal temporal pentru a se refugia în antichitate.

Astfel se face că acţiunea din Legacy of Kain: Blood Omen 2 (2002) are loc înainte de cea din primul Soul Reaver şi descrie aventurile lui Kain într-o lume dominată de "tehnologie magică", în care vampirii sunt vânaţi fără milă şi sunt pe cale de dispariţie. Spre deosebire de Soul Reaver 2, care era mai orientat către puzzle-uri, Blood Omen 2 are mult mai multă acţiune.



EVALUARE GENERALA

- grafica cu texturi extrem de detaliate
- povestea alambicată, dar atractivă
- mecanica de luptă antrenantă
- camera cinematică extrem de iritantă uneori

JOCURI ALTERNATIVE

Legacy of Kain: Defiance

Blood Omen 2

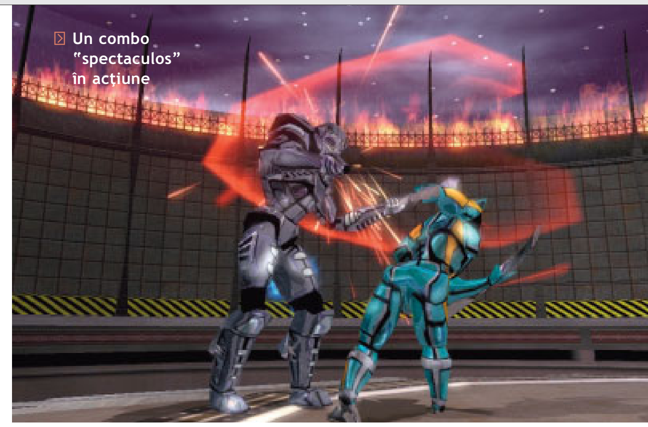
Soul Reaver 2

VERDICT XTREMPC

Un adevărat clasic **8**



Roboţi giganţi care se luptă în vaste arene 3D. Confruntări online de până la 16 jucători. Sună bine? Este doar o iluzie.



Un combo "spectaculos" în acţiune



Animaţiile personajelor lasă mult de dorit

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** DIVERSIONS ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** DIVERSIONS PUBLISHING • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** HTTP://WWW.OMF.COM

ONE MUST FALL:

Nu vă aşteptaţi la o renaştere a genului fight'em'up

INTERACTIUNE

- 8 roboţi
- 50 de piloţi cu caracteristici specifice
- 12 arene 3D interactive
- lupte online FFA în 16 jucători

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 16
- **LAN:** 16
- **MODEM:** 0

ÎN PRIMUL RÂND, FAPTUL CĂ ÎN ZIUA DE ASTĂZI O firmă este nevoită să îşi publice propriul joc spune multe despre jocul respectiv. Cititorii mai vârstnici s-ar putea să îşi aducă aminte de One Must Fall: 2097, un joc care a fost publicat de Epic acum un deceniu, prin 1993. În perioada respectivă, jocurile de luptă tip Street Fighter erau mai comune decât în ziua de astăzi, astfel că producătorii au încercat să iasă în evidenţă introducând ca personaje roboţi uriaşi (HARs - Human Assisted Robots), conduşi prin interfeţe neurale de către piloţi mai mult sau mai puţin experimentaţi. Jocul a avut un succes moderat, în principal datorită arenelor interactive şi combo-urilor inspirate. Astfel că, după mai mult de 10 ani, producătorii au decis că acel concept este în continuare fiabil şi au decis să îl reia, de data aceasta cu grafică şi arene 3D şi cu lupte free-for-all cu până la 16 participanţi.

One Must Fall: Battlegrounds nu uită să ne amintească la fiecare pas că pilotăm un robot uriaş, dar, ca şi în cazul primului titlu din serie, acest aspect este destul de irelevant, nefiind reprezentat aproape deloc în mecanica de joc. Sigur, piloţii sunt cei care împrumută agilitatea, forţa şi puterea de concentrare roboţilor, aceştia din urmă venind doar cu aspectul şi combo-urile diferite, deşi logic ar fi fost viceversa. Oricum, atât timp cât un singur personaj este afişat pe ecran, el încasează loviturile şi el ascultă de comenzile mele, îmi este complet indiferent dacă este o maşină de tăiat iarba condusă de meduze precoce sau un aspirator controlat de o păpuşă Barbie.

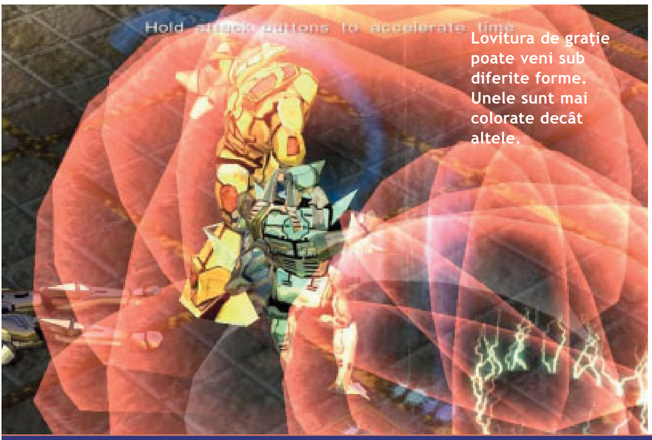
Pentru a evita posibilele critici, voi spune preventiv că portretele piloţilor apar pe ecran şi ei au chiar şi confruntări verbale. Dar acest lucru nu doar că nu invalidează ce am spus mai sus, dar face ca frustrarea să atingă cote spectaculoase, pentru că până şi un anime de mâna a 14-a are o intrigă mai interesantă decât cea din One Must Fall: Battlegrounds. Iar comparaţia cu un anime nu este deloc deplasată, pentru că doar fanii anime ar putea fi extaziaţi în faţa unui joc cu roboţi gigant, în condiţiile în care grandoarea este egală cu zero barat. Ce folos să declari că un robot este gigant în situaţia în care în joc nu ai nici un element de referinţă care să evidenţieze dimensiunile respectivei maşinării. Dacă aveam clădiri cât genunchiul robotului sau omuleţi cât

ONE MUST FALL: 2097

În primul joc din serie, competiţia One Must Fall era sponsorizată de W.A.R., o megacorporaţie cu tentacule întinse în tot universul colonizat, ceea ce nu însemna foarte mult. Tocmai de aceea premiul cel mare al competiţiei era foarte atractiv: controlul total asupra uneia dintre lunile lui Jupiter, Ganymede. Astfel se face că foarte multe corporaţii mici şi mijlocii şi-au construit roboţi şi s-au înscris în competiţie. Popularitatea acestor confruntări tehnologice brutale a făcut ca douăzeci de ani mai târziu, ca în romanele lui Alexandre Dumas, ele să devină sport internaţional. Orice urmă de morală şi de cod etic a cedat în faţa sponsorizărilor şi uralelor mulţimii. Bine aţi venit în viitor!



Un joc care ar trebui să fie pe gustul fanilor anime: are roboți mari și intrigă copilărească.


Lovitura de grație poate veni sub diferite forme. Unele sunt mai colorate decât altele.


Confruntările cu mai mulți adversari simultan sunt mai dificile, dar au mai mult farmec.

BATTLEGROUNDS

ACTIUNE

"După un timp, chiar și loviturile speciale își pierd farmecul."

furnicile, mai era cum era. Dar așa, conceptul este nu doar neinspirat, ci o continuă sursă de iritare.

Mergând mai departe, descoperim o grafică mediocră, un minus care ar putea fi compensat printr-o mecanică de joc peste medie. Ceea ce nu este cazul aici. Roboții cu care jucați răspund destul de greu la comenzi, AI-ul adversarilor este la nivelul unor copii de grădiniță, iar arenele dovedesc o lipsă cruntă de creativitate. Iar pe deasupra, și de data aceasta este o opinie mult mai subiectivă, eficacitatea roboților este dezechilibrată spectaculos. Am jucat cu toți, atât single player, cât și multiplayer și, în opinia mea, anumite combinații pilot-robot bat cam tot ce mișcă, neputând fi contracarate decât prin alte combinații foarte specifice pilot-robot. Iar unii roboți au combo-uri mai spectaculoase și mai ușor de făcut, pe când alții sunt plictisitori și greoi. Ceea ce, în condițiile unui joc multiplayer, este cel puțin enervant, pentru că toată lumea va alege cam aceleași combinații.

În altă ordine de idei, arenele în care puteți merge în toate direcțiile sunt o idee proastă, contracarată aiurea prin implementarea unei lentori enervante pentru roboți. "Dar sunt roboți gigantici!" veți exclama. "Cât de repede vrei să se miște?". Răspunsul meu ar fi: "Mai repede decât niște melci gigantici". Sentimentul de a lupta într-un borcan cu aracet invizibil este extrem de iritant, vă asigur, și mi-aș dori o frenezie de lovituri ca în Mortal Kombat. Și mi-aș dori ca inamicii să nu poată fugi de mine în arenele mult prea vaste (din nou, se întâmplă în multiplayer). Iar animațiile, care sunt o parte esențială a oricărui joc din categoria fighting, sunt printre cele mai înțepenite pe care am avut ghinionul să le întâlnesc. De sunete nici nu mai vreau să vorbesc: OMF: Battle este primul joc de lupte care nu folosește aproape de loc basul. Sper că nu mai este nevoie să vă spun de ce asta nu este un lucru bun. Doar efectele speciale în momentul combo-urilor mai dau un pic de strălucire jocului.

Sistemul de combo-uri este cel mai interesant aspect, de fapt poate singurul: în afară de tastele pentru mișcare mai aveți șase butoane: pumn stânga, pumn dreapta, picior stânga, picior dreapta, jump și evade. Loviturile speciale sunt obținute prin combinații și consumă din bara de focus a jucătorului, care se umple atunci când reușiți să vă loviți cu succes adversarul cu lovituri normale. Majoritatea roboților au și un atac cu proiectile și strategia generală este să înlănțuiți cât mai multe lovituri în combo-uri devastatoare, nelăsându-i timp adversarului să riposteze. Ceea ce este foarte simplu în luptele 1-la-1 cu calculatorul și devine progresiv mai complicat în luptele cu mai mulți jucători și cu roboți controlați de adversari umani, pentru că producătorii nu s-au gândit să implementeze un sistem de lock-on-target.

După un timp, chiar și loviturile speciale își pierd farmecul, pentru că sunt lipsite de acea magnitudine epică din jocuri ca Soul Calibur sau Dead or Alive, ceea ce mă face să susțin cu tristețe că nu cred că PC-ul ca platformă va fi onorat vreodată cu un joc fight'em'up de calitatea celor de pe console.

Efectul negativ al lag-ului în jocurile multiplayer online cu peste 6 jucători și performanțele nesatisfăcătoare ale motorului grafic pe sisteme medii sunt încă două minusuri pe care trebuie să le luați în considerare.

OMF a fost privit cu indulgență de critici, pentru că în fond este un joc dintr-un gen pe cale de dispariție. Dar, dacă nu sunteți nostalgici One Must Fall sau fani pasionați ai jocurilor fight'em'up, veți fi profund dezamăgiți.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- \+ sistemul de combo-uri
- − personaje lipsite de personalitate
- − AI execrabil
- − grafică mediocră

JOCURI ALTERNATIVE

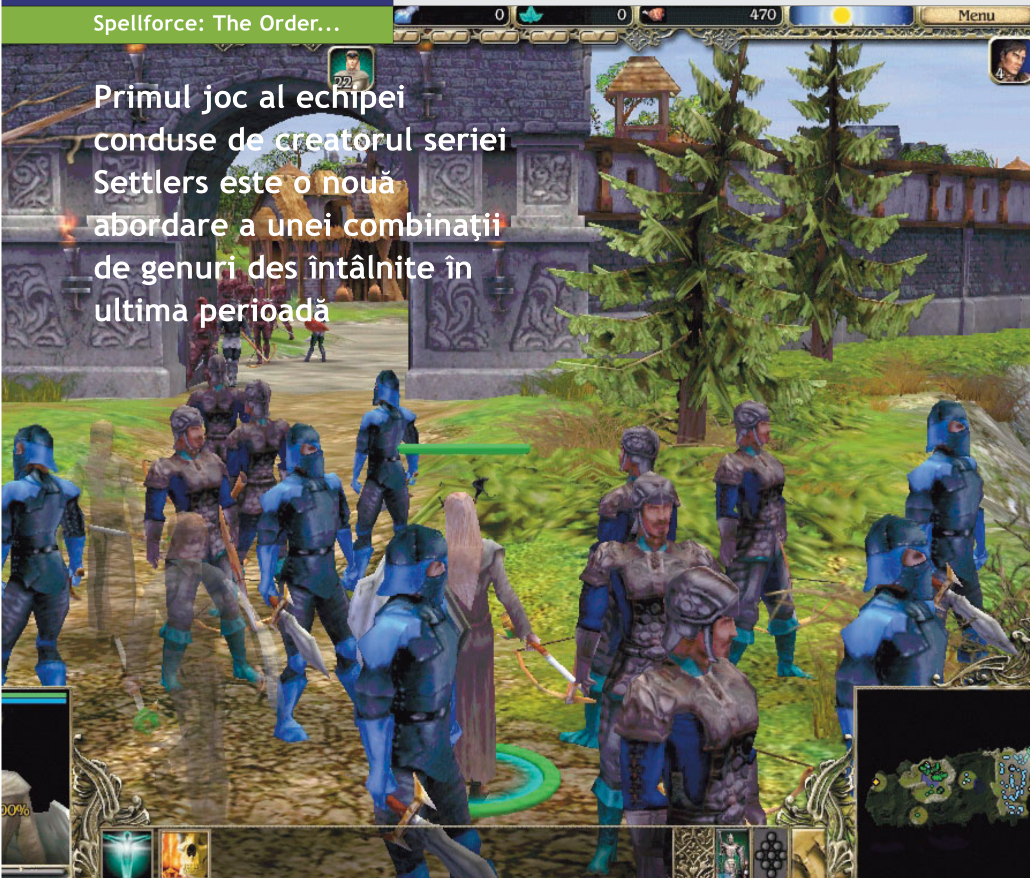
One Must Fall: Battlegrounds

One must fall: 2097

Virtual Fighter

VERDICT XTREMPC

Un gen pe cale de dispariție **6**



Primul joc al echipei conduse de creatorul seriei Settlers este o nouă abordare a unei combinații de genuri des întâlnite în ultima perioadă



Perspectivele apropiate sunt mai frumoase, dar mult mai puțin utile decât cea normală



Partea economică este la fel de complexă ca cea de dezvoltare a personajului

PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** PHENOMIC • **PUBLISHER:** JOWOOD • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** HTTP://SPELLFORCE.JOWOOD.COM

SPELLFORCE: THE ORDER

Călătorie într-un tărâm magic

INTERACȚIUNE

- 6 rase distincte, care pot face parte toate din aceeași armată
- peste 30 de rase inamice, variind de la goblini la dragoni și demoni
- sistem complex de dezvoltare a personajului, cu numeroase atribute, abilități principale și secundare

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

Deși partea tactică este puțin prea simplistă, multiplayer-ul este făcut interesant de amestecul de elemente diferite (economia complexă cu reminiscențe din Settlers și explorarea necesară pentru evoluția eroului).

O SĂ SPUN UN LUCRU DESPRE SPELLFORCE ÎNAINTE DE a-mi lăsa spiritul critic să facă pilaf o mulțime din părțile sale componente: încearcă din greu să fie original. Unele dintre ideile sale noi sunt absolut inutile, iar altele se dovedesc a fi chiar proaste, dar măcar încearcă. Iar acelea care chiar funcționează reușesc să le echilibreze pe celelalte, rezultatul fiind un amestec ce vă va face în același timp să nu doriți să vă opriți și să strigați în direcția monitorului cuvinte pe care nici nu credeați că le știți sau cel puțin pe care mamele voastre ar fi dorit să nu le știți. Cei de la Phenomic nu au ales ruta cea mai simplă către succes, asta este clar, și de aceea efortul lor trebuie respectat, chiar dacă... Dar serios, să lăsăm criticile măcar pe parcursul acestui paragraf. Dați-mi voie să vă prezint Spellforce, un joc ce combină două elemente la modă, strategia și role-playing-ul, însă nu în același mod în care o face toată lumea, ci în stilul său personal. Are și o poveste, care se referă la o lume distrusă de o vrajă monstruoasă, în urma căreia nu au rămas decât câteva insule ce plutesc prin spațiu, interconectate prin intermediul unor portaluri. Eroul (care poate fi configurat după bunul plac de jucător) este un mare războinic decedat cu multă vreme în urmă, însă readus la viață datorită legăturii sale cu o rună magică și nevoii stringente pe care lumea o are de un mare războinic.

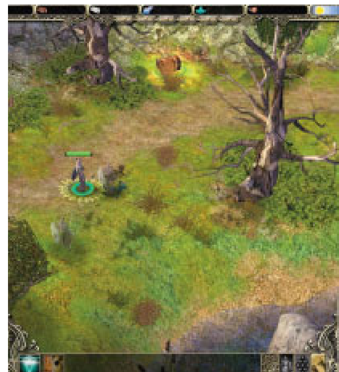
Problema cu Spellforce este că, deși vine de la un veteran în domeniul jocurilor, nu merge pe un teritoriu familiar acestuia și, de aceea, unele părți ale sale par opera unui amator. La acest capitol se încadrează în primul rând scenariul, al cărui autor are multe de explicat profesorului său de literatură, bieților actori care au fost obligați să citească replicile și, nu în ultimul rând, monitorului meu - victimă inocentă a evenimentelor. Ce-i drept, actorii nu sunt nici ei foarte capabili, dar realitatea este că Robert de Niro însuși ar fi capitulat în fața unor asemenea replici. Nu am regretat niciodată decizia de a ignora complet intriga, trecând prin dialoguri fără să le citesc și aflând ce trebuie să fac din ecranul care prezintă quest-urile.

Atunci când auzim expresia "combinație de genuri" ne gândim de obicei la un joc ce poate fi încadrat destul de bine într-un singur gen, însă împrumută suficient de multe elemente dintr-un altul încât acest aspect să nu poată fi neglijat. Spellforce nu este așa. El este în aceeași măsură RPG și strategie, ambele componente fiind dezvoltate la maxim și îmbinate într-un mod surprinzător. Personajul principal este singurul persistent, însă poate achiziționa, pe lângă obiectele ce țin de echipamentul său personal, schițe pentru construcții, noi tipuri de unități și rune pentru eroi secundari. Multe din hărți conțin monumente aparținând uneia dintre cele șase rase, de unde pot fi produși muncitorii care, la rândul lor, construiesc și exploatează resursele naturale, deschizând drumul pentru apariția unităților cu specialități mai războinice. Nu lipsesc însă nici orașele populate cu o mulțime de NPC-uri, unele aflate acolo doar pentru că dau bine în decor și altele oferind tot felul de servicii sau misiuni. Un sistem interesant ce oferă mereu ceva de făcut

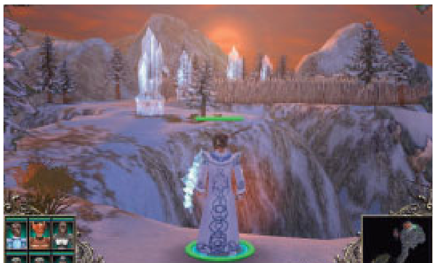

Universul jocului este foarte vast și populat


Dialogurile cu alte personaje sunt o parte a jocului pe care nu o veți aștepta cu drag


Partea de luptă putea fi dezvoltată mai mult







OF DAWN

STRATEGIE/RPG

"Este în aceeași măsură RPG și strategie, ambele componente fiind dezvoltate la maxim și îmbinate într-un mod surprinzător."

jucătorului, dar care nu este folosit întotdeauna așa cum trebuie. Teritoriile lipsite de monumente, deci de posibilitatea de a construi, transformă pe perioade lungi jocul într-un RPG simplist, plin de misiuni care cer eroului să se deplaseze înainte și înapoi pe distanțe foarte lungi, doar pentru a purta o conversație sau o luptă scurtă și a o lua de la capăt. Aceste situații creează senzația că designerii au făcut hărțile mari doar pentru că au putut, fără a avea idee cu ce ar putea fi umplute.

Și apoi vin niște lucruri care pur și simplu sfidează capacitatea mea de înțelegere. Un exemplu bizar sunt clădirile, care sunt absurd de dificil de amplasat din cauză că de multe ori spații aparent libere nu pot fi de fapt folosite. Unitățile, pe de altă parte, au tendința de a uita ce vroiau să facă, nu de puține ori fiind nevoit să trimit înapoi la muncă un miner visător sau un soldat ce și-a ales cel mai prost moment posibil pentru pauza de țigară. Mult lăudatul sistem click'n'fight, care presupune selectarea unui inamc și apoi a acțiunilor ce trebuie întreprinse asupra lui de grupurile proprii, nu este cu nimic mai bun decât cel normal și nu l-am folosit decât atunci când aveam în față un singur adversar puternic, în loc de o mulțime de creaturi slabe. Camera reprezintă un alt punct slab al interfeței, prezența sa aproape fizică în decor (chiar alunecă pe unele pante) neputând fi considerată sub nici o formă un avantaj.

Chiar lăsând la o parte problemele tehnice (unele rezolvate de patch-ul deja apărut), Spellforce pare oarecum nefinisat și asamblat în grabă. De la simplul fapt că unele acțiuni cer mai multe clicuri decât era nevoie până la modul deranjant în care dialogurile arată că nu au fost citite o a doua oară, el prezintă multe aspecte ce puteau fi îmbunătățite cu ceva mai mult timp la dispoziție. Dar, fie că acest lucru vă descurajează, fie că dorința de a încerca ceva nou este mai puternică, Spellforce este un nume pe care merită să îl rețineți. Viitorul ne rezervă multe surprize, iar o continuare îmbunătățită pentru acest joc nu este cea mai improbabilă dintre ele.

Bogdan Bridinel

INGREDIENTUL MINUNE: EVOLUTIE

Motivul pentru care schimbarea unei armuri +3 cu una +4 oferă atâta bucurie este foarte greu de explicat și ține probabil de domeniul psihanalizei, dar, oricare ar fi el, nu se poate nega că importanța pe care o are în succesul RPG-urilor este majoră. Spellforce reușește în această privință să se apropie de un alt joc ce nu este RPG la rădăcină, dar captivează prin numeroasele posibilități de evoluție a personajului și echipamentului său - Diablo. Abilitățile și atributele eroului pot fi dezvoltate într-o varietate de combinații care aduc ceva în plus la fiecare creștere în nivel, iar obiectele speciale ce se găsesc în fiecare oraș sau în bârlogul inamicilor oferă mereu un țel palpabil de urmat, chiar și în lipsa unei povești mai de Doamne ajută.



EVALUARE GENERALA

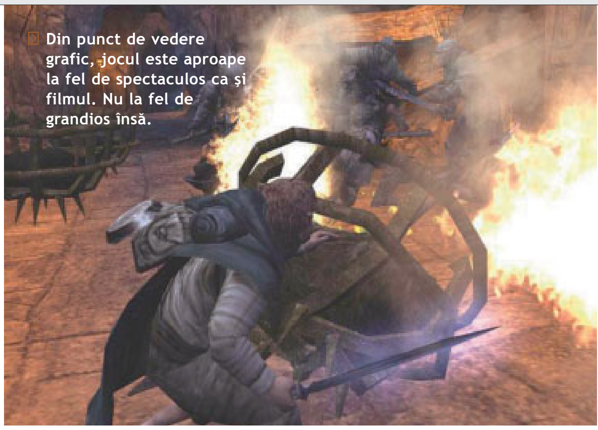
- \+ multe opțiuni pentru crearea și dezvoltarea personajului
- \+ multiplayer interesant
- − multe probleme tehnice, interfață încurcată
- − scenariu slab

VERDICT XTREMPC

Pe drumul cel bun, dar cam departe de destinație **7**



Deşi are scăpările lui, Return of the King este cel mai bun joc creat pe baza unui film pe care am avut ocazia să îl joc până acum



Din punct de vedere grafic, jocul este aproape la fel de spectaculos ca şi filmul. Nu la fel de grandios însă.



Greu de spus de ce în joc trebuie să luptaţi cu morţii din City of the Dead, când în film ei vi se alătură (aproape) ascultători.

PREŢ: 28.5€ • PRODUCĂTOR: ELECTRONIC ARTS • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION

LORD OF THE RINGS: RETURN

Cea mai bună transpunere interactivă sub marca Tolkien

INTERACTIUNE

- 14 misiuni cinematice
- 8 personaje jucabile aduse la viaţă de vocile actorilor din film
- medii de joc interactive
- posibilitatea de a juca în doi pe acelaşi calculator

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 2
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

AM ABORDAT ACEST JOC CU REŢINERI, PENTRU CĂ amintirea versiunii PC de la Fellowship of the Ring îmi era încă proaspătă în minte, întunecând orice speranţe aş fi avut de la Return of the King. Din fericire, încă de la filmul introductiv, care m-a purtat val-vârtej până în mijlocul acţiunii, până la finalul glorios jocul celor de la Electronic Arts demonstrează că totuşi se poate, şi se poate bine.

Firul epic este împărţit, ca şi în film sau în carte, în trei părţi: una reprezentată de aventurile lui Gandalf (The Path of the Wizard), una de confruntările prin care trec împreună Aragorn, Legolas şi Gimli (The Path of the King) şi cea din urmă ilustrând păţaniile lui Frodo, Sam şi Gollum (The Path of the Hobbits).

Jucătorul poate alege misiuni dintr-una sau din alta dintre căi, construindu-şi un drum personalizat prin intriga jocului. Fiecare misiune are anumite personaje disponibile, respectând spiritul filmului, dar terminarea jocului face ca toate personajele să fie disponibile pentru orice misiune, ceea ce duce la situaţii dubioase în genul unei confruntări în miezul Mount Doom între Faramir şi Gollum. Aceste oportunităţi prelungesc artificial durata de viaţă a jocului, însă personal nu le văd rostul.

Mecanica de joc este solidă şi are avantajele şi dezavantajele ei. În primul rând, mouse-ul va fi solicitat la maxim, luptele fiind un festival de click-uri frenetice în speranţa că vă va ieşi un combo. Acestea sunt spectaculoase vizual şi au şi efecte devastatoare, dar problema este că realizarea lor este mai mult o problemă de noroc decât de dibăcie.

INGREDIENTUL MINUNE: TRAIESTE FILMUL

Recomandat ar fi să jucaţi acest joc după ce vedeţi filmul, deşi, indiferent de moment, tot veţi avea unele dezamăgiri faţă de unul sau de altul. Legătura dintre ele este foarte puternică şi tranziţia se face fluid de la secvenţele de film la jocul propriu-zis, încât sunteţi introdus cu graţie în mijlocul acţiunii.

Faptul că jocul porneşte imediat după instalare fără să întrebe nimic utilizatorul s-ar putea să vi se pară iritant sau se poate lăsa chiar cu efecte negative. Eu cel puţin ascultam muzică, citeam bancuri de pe Internet şi trăgeam un CD pe writer în timp ce instalam jocul. În momentul în care a pornit fără să mă întrebe, am încercat să ies din el cu Alt-Tab şi calculatorul a înţepenit într-un mod fantastic, necesitând resetarea. În afară de astfel de accidente nefericite, veţi fi în general foarte mulţumiţi de imersiunea pe care au reuşit să o ofere cei de la Electronic Arts. Toate personajele seamănă foarte bine cu actorii care le-au jucat în film şi vocile sunt ale aceloraşi actori. Evenimentele sunt în mare parte asemănătoare cu cele din film, cu unele inexactităţi care s-ar putea să îi scoată din sărite pe fanii înrăiţi ai lui Tolkien. Sunetele certificate THX vă vor zgudui boxele, iar secvenţele live-action sunt, în opinia mea, mai bine filmate şi editate decât ce am văzut la cinematograf.

Versiunea PC a Return of the King vă va face să vă simţiţi ”acolo”, în haosul bătăliilor majore din film şi vă va injecta în sânge o doză de adrenalină, făcându-vă să nu îl uitaţi prea curând.



Dacă terminaţi jocul, puteţi relua misiunile şi cu alte personaje decât cele la care eraţi limitaţi iniţial. În imagine, Faramir în Mount Doom.



Oliphant în acţiune. Este mai mult un fenomen natural decât un inamic, astfel că feriţi-vă de el dacă ţineţi la viaţa personajelor voastre.



Aragorn este cel mai credibil personaj din punctul meu de vedere, luptător prin excelenţă şi un erou cu care te poţi identifica, cel puţin parţial.

WEB: HTTP://WWW.EAGAMES.COM/PCCD/LOTR_ROTK/HOME.JSP

OF THE KING



ACTIUNE

"În modul Perfect, loviturile vor ucide adversarii instantaneu."

MANUAL IN LIMBA ROMANA

Înţeleg rostul manualelor în limba română, deşi mi se pare jenant să nu ştii limba engleză suficient cât să joci un joc mai complicat decât Solitaire. În plus, necunoaşterea limbii engleze scade mult din plăcerea jocului, chiar şi în cazul unui titlu de acţiune ca Return of the King. Dar aş prefera ca traducerea să fie de calitate, dacă tot este făcută.

În cazul jocului de faţă, manualul cuprinde, pe lângă numeroase erori de ortografie care ar putea fi trecute cu vederea de un jucător generos, o mulţime de alte greşeli care sunt de-a dreptul iritante: numele programului Crash Guard scris greşit Grash Guard (e greu să dai copy/paste?), folosirea termenului "icoană" în loc de "pictogramă", în condiţiile în care apelarea populară nu este respectată pentru un simplu click dreapta, numit în schimb pompos "dreapta mouse".

Să nu mai vorbim de inexactităţile flagrante gen "Vrăjitorul Alb îl eliberează pe Rohan" (cine o fi personajul ăsta Rohan), "Aragorn trebuie să se întoarcă la Minas Tirith şi să se lupte cu hoarda condusă de Sauron" (nu zău!), sau "Cu un spirit la fel de mic precum îi este şi statura, Gimli dwarf-ul este un formidabil luptător" (deci dwarfii au şi spiritele mici. Excelent!).

Să nu mai vorbim de traduceri ca "atac cu rază de acţiune" pentru Ranged Attack, în loc de "atac la distanţă", "atac fioros" pentru Fierce Attack (presupun) şi "Urgia Orcă" sau "Mişcarea rapidă înfricoşătoare", ale căror corespondente pot fi reperate cu greu în joc.

Luaţi această căsuţă ca pe un semnal de alarmă: vrem ori traduceri de calitate, ori deloc.

Din fericire, abilităţile jucătorului au şi ele un rol, nu doar cele ale personajului. Dacă reuşiţi să loviţi adversarii fără să fiţi loviţi la rândul vostru sau să paraţi cu succes atacurile inamice, veţi umple tot mai mult un Skill Meter şi veţi primi calificative variind între fair, good, excellent şi perfect. Cu cât este mai bun calificativul, cu atât strângeţi mai multe puncte de experienţă, iar în modul Perfect, loviturile vor ucide adversarii instantaneu.

Pe măsură ce înaintaţi în nivel puteţi achiziţiona combo-uri, care pot fi folosite de către orice personaj cu care jucaţi, dacă are nivelul necesar. Păcat că, după cum am spus, realizarea combo-urilor este mai mult o problemă de noroc.

Jocul este destul de greu, iar dificultatea nu poate fi setată. Salvarea în puncte predefinite şi problemele de poziţionare a camerei sunt motive pentru care veţi relua involuntar unele niveluri de cel puţin cinci-şase ori. Pe de altă parte, nivelurile de resistance, în care trebuie să faceţi faţă unor valuri succesive de inamici, merită reluate de mai multe ori doar pentru a vă depăşi recordul personal.

Un aspect pozitiv este că două persoane pot juca pe acelaşi calculator, dar doar dacă aveţi un gamepad sau un joystick disponibil.

Per total, pentru un joc "tip consolă" şi bazat pe un film, LOTR: Return of the King este chiar o realizare mai mult decât decentă, pe care v-o recomand cu căldură.

Adrian Dorobăţ



EVALUAREGENERALA

- imersiunea în universul filmului
- acţiune cinematică
- doi pe acelaşi calculator
- camera iritantă
- sistem ineficient de combo-uri

JOCURIALTERNATIVE

Lord of the Rings: Return of the King

Blade of Darkness

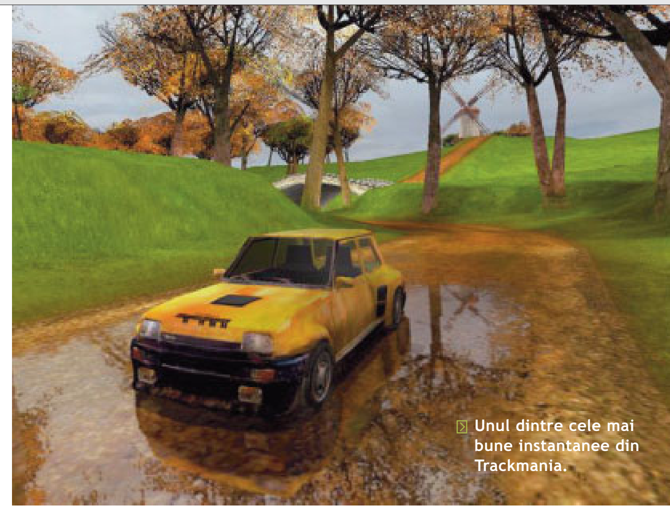
Gladiator: Sword of Vengeance

VERDICTXTREMPC

Un companion excelent pentru film **8**



Un titlu care dovedeşte că grafica şi povestea nu sunt singurele ingrediente ale succesului



Unul dintre cele mai bune instantanee din Trackmania.





Tati, dar păsările când se duc un'se duc?



Sunteţi gata pentru cele mai nebuneşti cascadorii? Start!

PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** NADEO • **PUBLISHER:** DIGITAL JESTERS • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.TRACKMANIA.COM

RACING

TRACKMANIA

"Chiar şi cursele propriu-zise sunt un soi de puzzle-uri ce trebuie rezolvate cât mai eficient."

Aventuri pe patru roţi

INTERACTIUNE

- trei zone distincte (desert, snow, countryside), cu diverse vehicule şi suprafeţe
- construieşte propriile circuite sau transferă altele de pe Internet
- joacă în mod Race sau Puzzle
- concurează în multiplayer pe acelaşi calculator sau pe Internet

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 64MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 2
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

Pe acelaşi PC, jucătorii nu concurează simultan, ci succesiv, iar în LAN nu există interactivitate între adversari, practic fiecare jucând "în lumea lui".

TRACKMANIA ESTE UNUL DINTRE ACELE rare jocuri care impresionează nu prin tehnologia grafică de ultimă oră, nu prin muzică, efecte speciale sau poveste, ci prin mecanica de joc care creează dependenţă în ciuda simplităţii sale. Altfel nu se explică de ce încă mai joc acest joc care foloseşte doar patru taste şi care are grafică stil DirectX 5 şi meniuri desprinse dintr-un coşmar al interfeţelor cu utilizatorul. Sunetul este un ansamblu de pârâituri şi zdrăncănituri anoste, care ar putea fi confundat cu alunecarea pe pârtie a unei sănii pline cu tingiri şi conserve goale.

Dar, odată ce veţi trece de primele trei curse, nici unul dintre aceste aspecte nu va mai conta. Pentru că jocul urmează o reţetă cu rădăcini adânci în preistoria divertismentului electronic, amintind de celebrele Stockcars şi IronMan de pe ZX-Spectrum sau de şi mai cunoscutul Stunts, de la începuturile seriei x86. Trecător, el ar putea fi comparat chiar şi cu Micromachines, dar şi cu puzzle-ul The Incredible Machine.

Ideea este simplă: concuraţi cu diverse modele de maşini pe diverse trasee şi, în funcţie de timpii obţinuţi, câştigaţi anumite sume de bani. Bani pot fi câştigaţi şi din rezolvarea unor puzzle-uri care implică modificarea unor trasee pentru a putea fi terminate în timpul dat. Cu banii câştigaţi cumpăraţi piese din care construiţi trasee proprii, pe care le puteţi salva şi oferi spre transfer pe Internet.

Ce scoate jocul în evidenţă este existenţa a doar doi adversari în single player: timpul şi o versiune fantomatică a propriei maşini pe care trebuie s-o întreceţi dacă vreţi un timp mai bun. Fizica nu este realistă, ci doar extrem de atractivă, transformând chiar şi cursele propriu-zise într-un soi de puzzle-uri ce trebuie rezolvate cât mai eficient. Iar unele circuite sunt mai mult decât nebuneşti, sfidând logica, dar demonstrând că distracţia nu are limite. Multiplayer-ul dezamăgeşte puţin prin lipsa interactivităţii între concurenţi, maşinile adversarilor fiind lipsite de materialitate şi neputând fi ciocnite. Dar, pe de altă parte, acest sistem reduce influenţa lag-ului la minim şi permite formarea unor ligi şi clasamente fără trişori şi agresori.

Trackmania demonstrează că încă se mai pot face jocuri care să creeze dependenţă şi că efortul necesar nu este foarte mare.

Din păcate, preţul similar cu cel pentru jocuri mult mai simple îl face o alegere dificilă. De ce aş cumpăra Trackmania, când cu câţiva dolari în plus aş putea achiziţiona Need for Speed: Underground? Dar alegerea este în fond a voastră.

Adrian Dorobăţ

EVALUARE GENERALA

- + construirea propriilor circuite machiavelice
- + modul "ghost"
- − lipsa interactivităţii în multiplayer
- − "ambalajul" lipsit de atractivitate

JOCURI ALTERNATIVE

- Trackmania
- Micromachines
- Stunts

VERDICT XTREMPC

O bijuterie de gameplay **8**



Portaluri ce asigură transferul rapid între diferite zone. Foarte inovator!

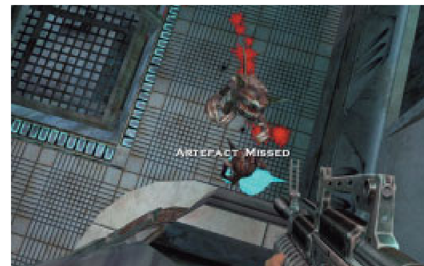


Inamicii au prostul obicei să se respawneze în aproximativ aceleaşi locuri.



FireStarter dovedeşte că drumul spre succes este presărat cu eşecuri





PREŢ: 19.95$ • PRODUCĂTOR: GSC GAMEWORLD • PUBLISHER: RUSSOBIT-M • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.FIRESTARTER-GAME.COM

FPS

FIRESTARTER

"Omoară tot ce mişcă şi adună artefactele spawnate la întâmplare prin nivel."

FPS-ul de la GSC GameWorld nu creează impresii prea bune

INTERACTIUNE

- 6 tipuri de personaje
- 16 niveluri în 5 lumi
- 20 de tipuri de arme
- 20 de tipuri de monştri

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

FIRESTARTER ESTE UN JOC CARE PARE interesant doar în concept. Maşinăria care dă titlul jocului este un computer ce gestionează o realitate virtuală în care jucătorii se întrec în a ucide inamici creaţi şi conduşi de inteligenţa artificială. Infectat cu un virus, FireStarter o ia razna şi jucătorul, captiv în realitatea virtuală, trebuie să termine jocul în 48 de ore sau să moară definitiv şi irevocabil. Fireşte, cele 48 de ore vor fi petrecute în tensiune, asaltat fiind de monştrii din computer, deveniţi brusc o ameninţare letală.

Pare interesant? Ei bine, uitaţi toată această poveste, pentru că ea este doar un pretext ca producătorii să încerce fără succes să brodeze elemente RPG pe conceptul Serious Sam. Sigur, aveţi clase de personaje, abilităţi pe care le puteţi îmbunătăţi etc. Dar toate acestea nu contează pentru că jocul suferă de un exces de zel iritant: prea multe statistici, prea multe opţiuni, prea multe detalii grafice şi culori. Jocul arată bine dacă stai să îl analizezi, dar nu prea poţi să faci asta pentru că eşti sufocat de la început de un obositor caleidoscop animat care face banalitatea ruginie a Quake să pară un dezirabil paradis.

Poate senzaţia pe care o ţinteau producătorii era claustrofobia, dar în cazul meu au reuşit să mă facă să închid calculatorul şi să mă culc, pentru că simţeam că se învârte camera cu mine. Rău de mişcare, durere de cap şi o frustrare continuă este ceea ce veţi simţi jucând FireStarter. Mecanica de joc ar fi trebuit să fie simplă: omoară tot ce mişcă şi adună artefactele spawnate la întâmplare prin nivel. Dar producătorii şi-au pus singuri beţe în roate: în primul rând, prin implementarea unui minimap care mai mult încurcă jucătorul decât îl ajută, cu structura hărţii în wireframe, aglomerat mai rău decât minimap-ul din Descent. Asta, în condiţiile în care, dacă nu ajungeţi la artefacte în timp util, veţi primi un frumos mesaj "Game Over". Fără nici o explicaţie.

În al doilea rând, mişcările de cameră care interferează aiurea cu acţiunea pentru a vă arăta unde apare un inamic şi, în al treilea rând, un mod slow-motion autoactivat care ar trebui să dea dramatism şi tensiune luptelor, dar care rupe ritmul şi aşa şchiop al jocului şi adaugă nişte ceaţă galben-hepatică în haosul de culori din focul luptei. O captură de ecran cu o luptă furibundă ar putea să fie vândută ca pictură cubistă. Ca şi la Picasso, nu înţelegi nimic din ce se întâmplă şi nici nu te interesează...

Diferenţele dintre clase, abilităţile şi atacurile speciale declanşate la o apăsare de buton sunt absolut inutile şi ar fi putut la fel de bine să lipsească. Este, cred, evident că FireStarter are toate aceste probleme şi în multiplayer, pentru a menţine constantă "calitatea" produsului.

Concluzia: un joc ieftin şi la propriu, şi la figurat, care nu merită jucat decât dacă este singurul joc pe care îl aveţi.

Adrian Dorobăţ

EVALUAREGENERALA

- modelare şi texturare minuţioasă
- grafică prea încărcată
- confuzie în privinţa scopurilor
- fără multiplayer online

VERDICTXTREMPC

Aşteptam mult mai mult de la el **5**



Producătorii originalului Battle Realms au rămas fără inspiraţie, noua lor producţie asemănându-se cu Warcraft III mai mult decât cu orice altceva



Ca şi alte apariţii episodice din romane, Balrogul a fost transformat într-o unitate.





Bătălia de la Helm's Deep ar fi putut fi interesantă, dar dificultatea scăzută distruge orice urmă de tensiune.



Campania de partea răului are meritul de a fi mai dificilă, ceea ce o face ceva mai interesantă.

PREŢ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: LIQUID • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.LOTR.COM

STRATEGIE

LOTR: WAR OF THE RING

Nimic nou sub soarele din Middle Earth

INTERACTIUNE

- 20 de misiuni de single player, majoritatea prezentând evenimente ce nu aparţin nici romanelor, nici filmelor Lord of the Rings
- include toate personajele importante din cărţile lui J.R.R Tolkien, fiecare având abilităţile sale specifice

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

BATTLE REALMS NU A FOST UN JOC revoluţionar. În schimb, el a reprezentat o gură de aer proaspăt prin decorul destul de rar folosit şi câteva idei care la vremea respectivă erau destul de noi. La fel de nou arăta şi motorul grafic, în timp ce animaţiile de luptă ale personajelor (multe dintre ele bazate pe arte marţiale orientale) au fost apreciate universal. Nu pot să înţeleg deci cum, aproape trei ani mai târziu şi cu o licenţă serioasă în buzunar, Liquid Entertainment poate lansa un joc ce (în mod, aş zice eu, neintenţionat) arată şi se comportă ca o clonă întârziată a lui Warcraft III.

Neintenţionat, spun, pentru că War of the Ring este bazat aproape în totalitate pe Battle Realms, însă universul fantasy mult mai convenţional (cel de la care au pornit toate convenţiile fantasy chiar) nu îl ajută deloc să iasă în evidenţă. La fel de adevărat este însă şi că producătorii nu s-au străduit prea mult în această privinţă. Dacă nu ar fi fost numele personajelor şi replicile pe care acestea le livrează fără prea multă convingere, probabil nici nu aş fi observat că acesta este un joc Lord of the Rings. Multe misiuni nu sunt bazate pe evenimente din romane, iar cele care sunt (bătălia de la Helm's Deep, de exemplu) se dovedesc la fel de generice ca şi primele. Campania cu eroii pozitivi, în loc să fie o suită de bătălii disperate duse împotriva unor forţe sălbatice şi copleşitoare, este ca o plimbare prin parc, în care nu este nici o grabă şi nimic rău nu se poate întâmpla. La fel ca mai toate jocurile bazate pe licenţe populare, War of the Ring a fost conceput cu jucătorii ocazionali în gând şi acest lucru presupune o dificultate mult scăzută, nu tocmai pe placul veteranilor.

Aici stă marea problemă a acestui joc, în opinia mea: modul în care a fost conceput elimină toate potenţialele sale ţinte. Este un joc de strategie şi jucătorii ocazionali nu prea se omoară după strategii, preferând jocurile mai simple. Se desfăşoară în universul creat de Tolkien, însă nu-i este prea fidel acestuia, deci fanii ar putea fi mai curând deranjaţi decât încântaţi. Şi, în fine, ca joc de strategie privit din perspectiva fanilor genului, este prea uşor, neoriginal şi plin de mici probleme destul de greu de iertat. În ceea ce priveşte ultimul punct, cea mai vinovată este interfaţa, care ocupă mai mult spaţiu pe ecran decât ar fi cazul, fără a oferi însă prea mult ajutor. Pentru a afla scurtăturile de la tastatură pentru comenzi, de exemplu, va trebui să citiţi manualul, iar pentru a accesa vrăjile speciale (dependente de punctele de "soartă", obţinute în urma luptelor date) trebuie apăsat un buton care arată ca orice, mai ales ca o piatră preţioasă, dar, oricum, numai ca un buton nu.

Chiar dacă poate oferi câteva ore de amuzament, în special în multiplayer, War of the Rings nu oferă nimic ce nu aţi putea găsi mult mai bine realizat în altă parte şi nu pot decât să sper că The Battle for Middle Earth de la Electronic Arts va reuşi mai mult.

Bogdan Bridinel

JOCURI ALTERNATIVE

- LOTR: War of the Ring
- Warcraft III: Reign of Chaos
- Lords of Everquest

VERDICT XTREMPC

Prea neinspirat şi derivativ pentru a merita atenţie **6**



O combinaţie între universul Everquest şi stilul Warcraft care nu se ridică la înălţimea nici unuia dintre aceste jocuri





Nu este nevoie de foarte multe unităţi, pentru că lordul face aproape totul.



Agresivitatea unităţilor proprii le face foarte uşor de pierdut.



Mediul de joc este deranjant de lipsit de detalii

PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: RAPID EYE • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.LORDSOFEVERQUEST.COM

STRATEGIE

LORDS OF EVERQUEST

Plictiseală mare în Norrath

INTERACTIUNE

- 3 facţiuni diferite între ele numai prin aspect, dar în mare parte foarte asemănătoare
- 16 eroi (numiţi aici lorzi) diferiţi, fiecare cu abilităţile sale

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 12
- **LAN:** 12
- **MODEM:** 0

DACĂ EXISTĂ, SUNT CONVINS CĂ ZEUL clonelor de Warcraft III priveşte chiar acum cu indignare peste umărul meu şi încearcă să îşi imagineze ce pedepse mi-ar putea aplica pentru îndrăzneala de a-i critica două dintre protejate în aceeaşi lună. Răspunsul evident (pe care orice zeitate care se respectă l-ar considera cel bun) ar implica o descărcare de energie electrică şi ar rezolva problema cu maximum de rapiditate, dar tare mi-e teamă că această creatură diabolică va alege ceva mult mai lent şi mai dureros, de exemplu să-i convingă pe cei de la Sony că Lords of EverQuest merită o continuare. Nu merită. Pe cuvânt.

Aş putea merge până la a spune că nici acest joc nu merita făcut, dar realitatea mai tristă este că el are o premisă interesantă, pe care însă producătorii nu au avut ambiţia de a o exploata. EverQuest este cel mai popular RPG online al momentului, iar universul său, fără a fi extraordinar de original (elfiţe blonde îmbrăcate sumar, orci mari şi răi etc.), a fost dezvoltat încontinuu de la apariţia jocului, ceea ce i-a sporit mult complexitatea şi a făcut să aibă o istorie foarte bogată. Degeaba însă, pentru că RTS-ul derivat din el renunţă cu uşurinţă la toată această istorie, întorcându-se în timp cu 10.000 de ani. Iar de a individualiza creaturile sale de celelalte jocuri fantasy nici nu se pune problema, ci, dimpotrivă, acestea se încadrează în toate clişeele cunoscute, ceea ce face din faptul că acţiunea se petrece în Norrath (lumea din EverQuest) o informaţie fără nici o importanţă. Putea fi orice altă lume şi nu ar fi contat.

Şi nu m-ar fi deranjat subutilizarea unei licenţe cu care nu sunt prea familiarizat (aşa cum probabil nu sunt nici mulţi dintre voi), dacă jocul ar fi încercat să iasă în evidenţă prin altceva. Însă el nici în momentele bune nu este altceva decât o copie a unei idei pe care am mai văzut-o de multe ori până acum, în timp ce în momentele slabe este mult mai rău de atât. Povestea din campanie este îngrozitor de plictisitoare, dar nu vă veţi grăbi să săriţi peste secvenţele cinematice, din simplul motiv că acţiunea în sine este la fel de repetitivă şi plictistoare. În afară de a căuta toate petecele de pământ pe care se poate construi ceva (acestea nu sunt uşor de identificat, iar clădirile sunt foarte numeroase, pentru că fiecare produce un singur tip de unitate), de a trimite unităţile în direcţia inamicului şi de a încerca să le ţină cât de cât grupate, jucătorul nu poate şi nu are nevoie să facă prea multe. Eroii sunt exagerat de puternici, majoritatea abilităţilor sunt folosite automat, iar faptul că toate unităţile câştigă experienţă în timp mai bine îl uitaţi, pentru că v-ar putea tenta să încercaţi să le ţineţi mai mult în viaţă şi nivelul de frustrare v-ar creşte exponenţial.

Pentru un joc în care apar zeci de tipuri de vrăji şi mai mult de o duzină de eroi, Lords of EverQuest creează prea rapid senzaţia că totul este la fel. Rasele diferă doar la nivel vizual, misiunile nu aduc niciodată ceva nou, iar plictiseala îl va birui în scurt timp şi pe cel mai răbdător strateg.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Copie lipsită de orice ambiţie **5**



Încă, un an, încă un Championship Manager. Nimic nou aici, dar se poate spune acelaşi lucru despre joc?









PREŢ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: SPORTS INTERACTIVE • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.SIGAMES.COM

SPORT

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04

Fotbalul virtual, din ce în ce mai aproape de realitate

INTERACTIUNE

- statistici la care au contribuit peste 2.500 de oameni, conţinând date despre mai mult de 100 de ligi din 43 de ţări (printre care şi România, chiar dacă diviziile noastre tot nu sunt jucabile şi nici nu vor deveni)
- datele de la începutul sezonului 2003/2004, cu toate transferurile
- include un editor pentru baza de date, pentru cazul în care nu sunteţi de acord cu producătorii în ceea ce priveşte unii jucători

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 600MHz
- **Memorie:** 64MB
- **Video:** 1MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** N/A
- **NET:** N/A
- **LAN:** N/A
- **MODEM:** 0

Numărul de jucători în multiplayer nu este limitat în mod efectiv, dar atunci când este prea mare poate face jocul să ruleze foarte greu. Pentru a se alătura unui joc pe LAN sau Internet, un jucător trebuie să ştie IP-ul serverului.

DUPĂ PRIMA ZI DE JUCAT CHAMPIONSHIP Manager 03/04, am scris o introducere care suna cam aşa: "Vreţi să ştiţi ce este nou în această versiune? Ei bine, nimic. Anunţul oficial al producătorilor ar putea să vă inducă în eroare, dar realitatea este că nici una dintre schimbări nu are un impact semnificativ sau un impact de orice fel". Amărăciunea mea de la momentul respectiv era de înţeles (şi, în orice caz, în acord cu sentimentele multor altor jucători), dar, privind din perspectiva de acum, nefondată. Championship Manager nu este genul de joc ce acordă prea multă atenţie aspectului şi, de aceea, este normal ca diferenţele dintre versiunile sale să nu fie uşor de observat. Faptul că ele sunt subtile nu înseamnă însă că nu sunt importante şi, privind în urmă la cariera mea la cârma echipei engleze Stoke (îmi place să-i ajut pe cei fără speranţă, ce pot să spun, probabil de la prea multe RPG-uri mi se trage), îmi este clar nu numai că ea a fost influenţată în mod fundamental de noile reguli ale jocului, ci şi că din acelaşi motiv a fost mult mai interesantă.

Ce s-a întâmplat (şi pregătiţi-vă pentru o surpriză aici) este că jocul a devenit mult mai uman. Pe lângă colecţia lor ameţitoare de abilităţi, jucătorii au acum şi o personalitate, iar starea lor sufletească şi relaţiile personale influenţează cu adevărat evenimentele. Lucrurile merg atât de departe, încât puteţi influenţa fanii echipei prin intermediul mass-media, atrăgându-le atenţia asupra unui jucător, care, la rândul său, va putea fi convins mai uşor să accepte un nou contract atunci când se ştie favoritul tribunelor. De altfel, mass-media au căpătat un rol mai mare, ştirile pe care le transmit (mult mai numeroase acum) fiind o sursă foarte importantă de noutăţi despre celelalte echipe, posturile libere şi jucătorii care îşi caută un nou angajament. Nici jucătorul nu este iertat, reputaţia sa fiind rezultatul direct al acţiunilor pe care le întreprinde în mod public. Oferiţi-vă de fiecare dată când un post de antrenor este liber şi nu va dura mult până va înţelege toată lumea că nu sunteţi o persoană loială, încercaţi să cumpăraţi jucători pe care nu vi i-aţi permite nici într-o mie de ani şi profesionalismul vă va fi pus în dubiu.

Modul de desfăşurare a partidelor a devenit mai realist, acest lucru fiind, la rândul său, destul de greu de observat, pentru că îşi pune amprenta mai ales pe ceea ce nu se mai întâmplă, nu pe ceea ce se întâmplă. Astfel, pasele stupide înapoi pe care chiar şi fundaşii buni aveau tendinţa de a le da uneori au dispărut, la fel ca şi accidentările de neînţeles (în acest sens dovedindu-se foarte util şi faptul că jocul oferă ceva mai multe informaţii despre ceea ce se întâmplă în teren).

Desigur, ca orice joc sportiv, Championship Manager are prostul obicei de a cere în fiecare an preţul unui joc întreg pe ceva ce este, cu toată sinceritatea, mai curând un add-on, şi acest lucru nu îmi va plăcea niciodată. Dar nu pot nici să neg că CM 03/04 este cel mai bun joc de management sportiv care este disponibil în acest moment.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Încă un pas spre perfecţiune, chiar dacă unul cam mic **8**

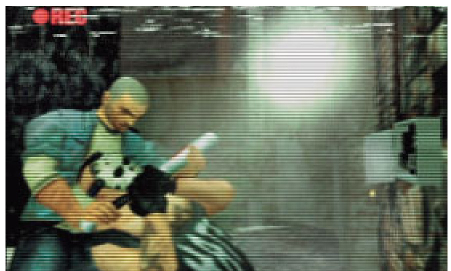


Chiar dacă Manhunt va avea şi o versiune pentru PC, noi nu am mai avut răbdare şi am jucat-o pe cea de PlayStation 2, pentru a afla ce se află în spatele controverselor









PREŢ: 41.9€ • **PRODUCĂTOR:** ROCKSTAR • **PUBLISHER:** TAKE TWO • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT

MANHUNT

Violenţa în jocuri tocmai a crescut în nivel

MANHUNT ESTE UN JOC. PARE evident, dar, în mijlocul atâtor controverse legate de moralitatea sa, acest lucru este, nu de puţine ori, trecut cu vederea. Manhunt este un joc, se încadrează destul de bine într-un gen, are o poveste şi un AI care, dincolo de ţipetele gen "am o familie de hrănit", nu încearcă prin nimic să demonstreze că este altceva. Şi, mai provocator de frământări interioare, Manhunt este un joc bine făcut, pe care îl pot clasa în aceeaşi categorie cu Postal doar cei care nu l-au jucat.

Povestea începe simplu şi nu evoluează într-un mod foarte dramatic pe parcurs, dar creează încă din prima secundă o atmosferă specială şi explică fără drept de echivoc ceea ce urmează. Jucătorul nu are de ales între a fi amabil şi crud pentru că nici eroul, condamnatul la moarte James Earl Cash, nu are nici un fel de alegere. El a fost salvat de la execuţie doar pentru a fi aruncat în mijlocul unei nebunii şi mai mari, un film de violenţă maximă şi realism total, în care el este vedeta. Cea mai sălbatică zonă a unui oraş în care criminalitatea este oricum la ea acasă a fost transformată în terenul de joacă al unui producător nebun, iar bandele care o populează cu siguranţă nu sunt amabile cu James atunci când îl întâlnesc. Pentru a scăpa, el nu are altă variantă decât aceea de a ucide.

Singurul lucru care trece peste graniţa sănătăţii mintale în tărâmuri pe care nu ştim dacă am dori să le explorăm este că răsplata pentru cei care reuşesc să exploateze cel mai bine mecanica jocului (una foarte inteligentă, de altfel) sunt scene de violenţă şi mai mare decât ceea ce primesc ceilalţi. James fiind singur şi (sincer) nu prea mare expert în lupta dreaptă, trebuie să se bazeze pe furişat pentru a-şi elimina duşmanii. Odată ajuns în spatele unui inamic, poate să îl execute pe loc sau să pregătească mai mult timp lovitura, care devine astfel mult mai urâtă. Ca să fie clar, vorbim aici de diferenţa dintre a-i da unui om două bâte în cap şi a-i zdrobi ţeasta cu o lovitură sălbatică, după ce l-ai sugrumat. Execuţiile brutale sunt recompensate, doar simbolic, cu puncte ce deschid artwork-uri şi alte asemenea mărunţişuri, dar, de ce să nu o spunem, atunci când ştii că arma pe care tocmai ai căpătat-o are trei moduri de a ucide este foarte greu să nu îţi doreşti să afli care sunt acestea.

În rest, Manhunt nu este decât o versiune dusă la extrem a reţetei lansate de Thief. Inamicii pot fi atraşi cu ajutorul zgomotului (aruncând capul unei alte victime într-un zid, de exemplu) pentru a fi îndepărtaţi de prietenii lor, pândiţi din întunericul care îi respinge ca un câmp de forţă şi apoi ucişi când se îndepărtează convinşi că li s-a părut. În timp, acţiunea se mai diversifică şi ia o nouă turnură după ce apar armele de foc, dar rămâne destul de repetitivă. Fără ca jocul să fie foarte lung, progresia în poveste este destul de lentă, făcând ca lipsa de variaţie să conducă direct la plictiseală uneori. Mai ales că nivelul de dificultate tinde să zboare spre cer în câteva momente (în special spre final), iar punctele în care se salvează nu sunt tocmai frecvente.

Totuşi, un mare merit pentru Manhunt este că, atunci când este repetată o porţiune, sunt eliminate lucrurile de care nu mai este nevoie pentru a doua oară, cum ar fi replicile producătorului sau textele informative. Un mic detaliu care ne reaminteşte că producătorii, oricât de discutabili ar fi din punct de vedere moral, îşi cunosc bine meseria.

Aceasta este şi concluzia. Chiar dacă nu va fi acceptat de toată lumea, Manhunt este bine realizat ca mecanică şi marcant ca experienţă, ceea ce nu se poate spune despre foarte multe jocuri.

Bogdan Bridinel

SISTEMNECESAR

- PlayStation2

VERDICTXTREMPC

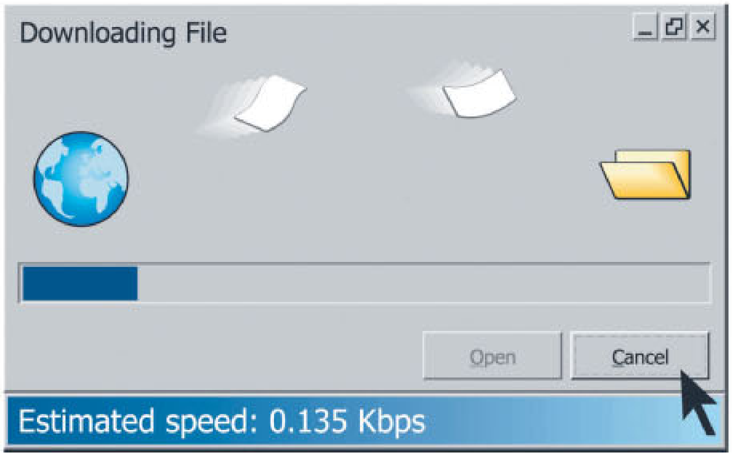
Un concept controversat, dar un joc reuşit **8**

MISTERELE AUREI

ACUM
Mă spăl pe mâini, uitându-mă în oglinda pătată din toaletă. În chiuvetă, cuibărit în gaura de scurgere, este un ochi care mă priveşte turcoaz. Cineva şopteşte în spatele meu:
- Sunt Aura. Am venit după tine.
Mă întorc şi văd o băbăciune îmbrăcată într-o rochie de plasă care lasă să se întrevadă mai mult decât mi-aş dori să văd fără să mi se facă rău. Are zâmbetul spart al cuiva care s-a spălat cu nitroglicerină pe dinţi şi o pălărie de pai cu boruri mult prea late care o face să arate ca o ciupercă imensă.
- Mă scuzaţi, zic. Dacă mă cunoaşteţi, probabil că ştiţi că am o problemă cu memoria. Acum o lună m-a lovit un ţurţure în cap. Mi-a fost afectat creierul şi de atunci nu mai pot să ţin minte nimic pe perioade medii sau lungi. Astfel că îmi pare rău, dar efectiv nu vă recunosc.
- Nu trebuie să mă ţii minte, chicoteşte Aura. Ştiu că mă vrei.
Am o grimasă involuntară.
- Nu prea cred, zic.
- Sunt cadoul tău! Sfâşie-mi ambalajul şi înfruptă-te, nu se lasă ea.
- Duduie, nu ştiu cum să îţi zic, dar nu e nevoie să desfac ambalajul ca să văd că a expirat conţinutul. Şi sunt prea multe adaosuri artificiale acolo pentru gustul meu.
- Ei bine, dacă tu nu mă vrei, eu te vreau! ţuguie ea buzele, ceea ce o transformă dintr-o urâţenie bizară într-o caricatură grotească.
Face un pas spre mine. Mă simt încolţit ca într-un coşmar de mâna a doua, în care voinţa îţi este paralizată şi nu poţi să te mişti oricât ţi-ai dori.
În momentul următor însă, uşa toaletei se deschide exploziv în interior, o izbeşte pe cucoană în spate şi o proiectează violent în faţă, unde se înfige cu capul într-un pisoar. Apa se trage automat. Pentru a completa tabloul vivant, cel mai urât câine pe care am avut neplăcerea să îl văd vreodată se azvârle asupra posteriorului vulnerabil al duduii, se ancorează cu o muşcătură şi rămâne atârnat, mârâind ameninţător.
Personal, nu mai înţeleg nimic.

CU O ORĂ ÎN URMĂ
Mă joc jocul "Misterele Aurei". Cei doi poliţişti vor să afle ce se întâmplă exact când îl termini, şi aveau nevoie de un cobai. Eu eram singurul la îndemână, aşa că m-au convins să mă ofer voluntar. Jocul nu e deloc greu de terminat. Dacă aş afirma că este stupid de la un capăt până la altul, aş fi chiar generos.
M-am strecurat în casa Aurei. Caut informaţii. Pe masă găsesc un pachet de supozitoare cu aromă de mentă. Nu îl iau, dar în schimb iau o brichetă verde de plastic. Nu am nici un motiv, în afară de faptul că ultima oara când am luat pachetul cu supozitoare am primit mesajul Game Over.
Mă duc în baie, unde o găsesc pe Aura. De data asta, în loc să îi ofer supozitoarele cu aromă de mentă, îi aprind ţigara cu bricheta verde. Se trage cortina (mai curând perdeaua de la duş) şi apare mesajul "Ai câştigat jocul". Apoi ecranul calculatorului se colorează în negru.
- Doar atât? se miră printre înghiţituri Mirela, care m-a aprovizionat cu sandvişuri şi acum şi-a luat şi ea unul şi clemfăie în urechea mea.
- Staţi să vedeţi, că acum apare mesajul! ne promite Giani.
Într-adevăr, pe ecran apare brusc un mesaj însoţit de o fotografie scanată: "Oricine termină jocul mă câştigă pe mine. Sunt adevărata Aura şi voi fi a ta. Reduceri pentru grupuri organizate".
Văzând priveliştea de pe ecran, Mirela se îneacă brusc cu sandvişul şi începe să scoată sunete de compresor astmatic. Face semne disperate să o lovesc pe spate. Îi cârpesc o scaltoacă de i se reglează căile respiratorii. Păcat că în acelaşi timp îi sare ochiul direct în monitor, care se face ţăndări. Apoi bila sare pe gresie şi se rostogoleşte către colţul camerei.
- Îmi cer mii de scuze, pe cuvânt, n-am vrut, îmi pare rău... mă bâlbâi.
În timp ce Mirela se repede oripilată să îşi acopere orbita goală, eu mă apuc să alerg după ochi. Din nefericire o potaie creaţă este mai rapidă decât mine, astfel că mă trezesc că îl prind pe Zdreanţă cu ochiul de faianţă în gură.
- N-ai voie! Câh! mă răstesc la el. Nu-l interesează. În disperare de cauză, îl apuc de gât şi încep să strâng. Proprietara jigodiei ţipă la mine, dar metoda dă rezultate şi mă aleg cu un ochi bălos în palmă. Decid că e mai bine să îl spăl înainte să i-l dau Mirelei înapoi.

CU TREI ORE IN URMĂ
Este un frig prietenos, de umblă pinguinii în maieu. După cum scrie în carneţelul cu amintiri pentru săptămâna asta, am cunoscut o tipă drăguţă într-un Internet Cafe numit Amazonia, şi intenţionez să o vizitez astăzi pentru a vedea dacă părerea de acum două zile mai coincide cu cea de azi. Zăpada scârţâie plăcut sub talpa bocancilor, vrăbiile se zbenguie în copaci.
E dimineaţă şi presupunerea mea că Internet Cafe-ul va fi în mare parte gol se adevereşte.
La biroul din colţ, sorbind dintr-o cafea, stă Mirela. Ştiu că o cheamă Mirela, pentru că scrie în carneţel, alături de o descriere detaliată.
- Bună dimineaţa, zic. Am şi eu nevoie de un calculator pentru câteva ore.
Mirela mă măsoară din ochi. Din motive stranii, privirea ei mă fascinează. Mă uit în carneţel şi văd, subliniat cu două linii, cuvântul "ochi". Aha, mă fascinaseră de data trecută şi pregătisem un compliment.
- Scuză-mi îndrăzneala, dar nu pot să nu remarc că ai nişte ochi minunaţi! mă aventurez.
- Cel din stânga este din sticlă, îmi zâmbeşte ea. Dar mulţumesc pentru intenţie. Faptul că poţi să dai cu bâta în baltă în asemenea hal dovedeşte că afecţiunea de care mi-ai spus data trecută că suferi este adevărată, nu doar o metodă de a mă agăţa fără obligaţia să îţi mai aduci aminte de mine după o întâlnire.
Îmi trec în carneţel la pagina cu "De făcut azi" sarcina "Tras palme mie însumi" apoi revin la misiunea curentă.
- Să înţeleg că nu te-ar deranja să ieşim la o cafea, să stăm de vorbă între...
Vreau să zic "patru ochi", dar mă opresc la timp. Mirela mă priveşte ciudat, dar nu am când să remediez situaţia, pentru că cineva mă trage insistent de picior. Mă uit la nivelul solului şi văd ceva care ar putea fi un câine întors pe dos, care mă trage cu disperare de manşeta pantalonilor.
- Fubi! Fi cuminte! îl apostrofează o bătrânică trasă în lesă după el. Ce-ai cu domnu'?
Încerc să mă eliberez scuturând piciorul, dar potaia cheală se ţine cu încrâncenare de pantalon.
- Ce rasa mătii... ăăăă, ce rasă este? încerc să fac conversaţie.
- Cine, Fubi? Drăguţul de el este un şoloiţcuintli, e o rasă mexicană. Fifi este bişon frize, iar Bubi este un şchiperche.
Excelent, un şobolan cu linte, un barbişon şi un aschilambic. Cine dracu' m-a pus să întreb, mă întreb în sinea mea.
- Sunt încântată să aud că vă pasionează rasele exotice, zâmbeşte bătrânica.
- Hmm? Nu cred, doamnă...
- Hortensia Papadat-Rebegescu, se recomandă ea grăbită. Mi-a spus nepoata mea (arată din priviri către Mirela) că aveţi o problemă cu memoria, dar nu credeam că o să uitaţi că mi-aţi promis că o să cumpăraţi un pui de-al lui Fifi. Încrucişarea dintre şoloiţcuintli şi şchiperche este atât de rară...
Mă uit strâmb la Mirela, care se amuză pe seama mea.
Parcă pentru a încurca lucrurile, în Cafe intră încă trei persoane. O namilă de om împingând în faţă un puşti de vreo 17-18 ani, apoi un tip pirpiriu, cu alură de intelectual.
- Bună ziua, suntem agenţii Mititelu şi Lungu, de la Omucideri, ne interpelează intelectualul. Are o privire inteligentă, care ne avertizează să nu întrebăm care este Mititelu şi care Lungu decât dacă suntem dispuşi să suportăm consecinţele. Anchetăm un caz în care suspectul a murit după ce a jucat un joc pe calculator. A fost găsit ţeapăn pe scaun, cu o expresie de teamă şi dezgust întipărită pe figură. Aparent jocul a fost procurat prin mijloace ilegale de Giani Pop, zis Buton, aici de faţă, din acest Internet Cafe.
Văzându-mă că notez de zor, Giani Buton începe să se văicărească:
- Eşti de la ziar, frate?! Că mă luară ăştia pe sus fără motiv! Eu le-am zis că e de la jocul ăla blestemat, "Misterele Aurei" şi că cine îl joacă şi îl termină moare în chinuri groaznice, dar n-au vrut să mă creadă. Sunt nevinovat, să moară un vecin de-al meu. Jucaţi jocul dacă nu mă credeţi să vedeţi că scrie că vine Gaia şi vă face planetari sau cam aşa ceva.
- Domnişoară, să înţeleg că aveţi jocul pe unul din calculatoare? o interoghează agentul cu aer de intelectual pe Mirela.


Downloading File
Open
Cancel
Estimated speed: 0.135 Kbps


Cost Control
Estimated cost: 10,15 USD